

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN



**“APORTE DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS
PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, SECCIÓN 3 (6 AÑOS),
CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR, 2009-2010”**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:

MIRANDA MIRANDA, MARÍA FLOR

ULLOA DE CASTRO, WENDY JEANNETTE

MARTINEZ LEMUS, YESSICA ARELY

**PARA OPTAR AL GRADO DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACION ESPECIALIDAD EN EDUCACION PARVULARIA.**

SAN SALVADOR, MAYO DE 2010

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ING. LUIS MARIO APARICIO

RECTOR.

LICDA. CATALINA MACHUCA DE MERINO

VICE-RECTORA.

LIC. JORGE ALBERTO ESCOBAR

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR



LICDA. GLORIA MARINA MENDOZA G. DE VEGA

ASESORA

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read "Gloria Marina Mendoza G. de Vega".

JURADO EVALUADOR

LIC. JULIAN MARRERO GONZÁLEZ.

PRESIDENTE

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read "Julian Marrero González".

LICDA. MERCEDES TREJO DE RECINOS.

1ª VOCAL

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read "Mercedes Trejo de Recinos".

LICDA. ADA ENILDA RECINOS SERRANO.

2ª VOCAL

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read "Ada Enilda Recinos Serrano".



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR
Facultad de Educación

Mes: Abril

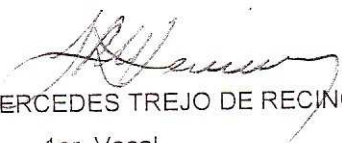
Año: Dos mil diez

No. 0441-07-09

En la Universidad Pedagógica de El Salvador, a las diez horas con treinta minutos del día diez de abril del año dos mil diez, siendo éstos el día y la hora señalados para la defensa de la tesis: APORTE DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, SECCIÓN III (6 AÑOS), CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR, 2009-2010. Presentada por los/las estudiantes MARÍA FLOR MIRANDA MIRANDA, WENDY JEANNETTE ULLOA DE CASTRO Y YESSICA ARELY MARTÍNEZ LEMUS, para optar al grado Académico de Licenciatura en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Parvularia. El tribunal estando presente los interesados, después de haber deliberado sobre la defensa de su tesis, ACUERDA:

Aprobada


LIC. JULIÁN MARRERO GONZÁLEZ
Presidente


LIC. MERCEDES TREJO DE RECINOS
1er. Vocal


LIC. ADA ENILDA RECINOS SERRANO
2do. Vocal


MARÍA FLOR MIRANDA MIRANDA
Sustentante


WENDY JEANNETTE ULLOA DE CASTRO
Sustentante


YESSICA ARELY MARTÍNEZ LEMUS
Sustentante

AGRADECIMIENTOS

- A mi Padre Celestial Todopoderoso a Jesucristo y a María Santísima les dedico este triunfo y doy gracias por haberme iluminado en cada uno de los pasos de mi carrera. Y por haberme permitido vivir esta nueva etapa de mi vida mis divinas personas los amo con todo mi corazón.
- A mis padres que son un regalo de dios, mamá Toñita y papá Porfirio que con sus esfuerzos y sacrificios me apoyaron en todas mis dificultades y nunca me desanimaron. Te amo papi, te amo mami que Dios los bendiga siempre.
- A mis hermanos/as, Loly hermanita tu eres una héroe, lograste con esa fe que Dios te regalo alcanzar lo imposible, tienes vida y vida en abundancia Dios así lo quiso; gracias por tu ayuda incondicional, siempre estas pendiente de mi te amo hermanita; Jesús y René por su ayuda económica y su apoyo incondicional, Conchita, José, Noel, Darlyn y Hernán estuvieron pendientes en apoyarme y animarme positivamente los amo.
- A mí querida asesora Licda. Gloria Marina G. de vega, por haberme brindado ese conocimiento sabio y dejarlo impreso en esas paginas que estaban en blanco, por su sabiduría, apoyo y ayuda incondicional.
- A mi jurado evaluador, quienes han hecho posible esta hermosa experiencia en mi vida.
- A mis dos compañeras, Yessica y Wendy con quienes compartir hermosos momentos.

María Flor Miranda Miranda

AGRADECIMIENTOS

Primeramente le doy gracias a Dios por haberme guiado por el camino de la Sabiduría, por fortalecerme en los días más difíciles y por permitirme alcanzar este triunfo profesional.

A mis padres Reina Edy Aviles de Ulloa y Edgar Rutilio Ulloa y mi hermano Rutilio Ulloa Aviles por apoyarme en lo largo de mi carrera y por el esfuerzo brindado durante mi preparación los quiero mucho.

A mi esposo Edwin Yobani Castro Martínez, gracias por su apoyo incondicional y por haberme demostrado su amor y confianza durante toda mi carrera y soportarme tal como soy te amo mi viejo.

A mis hijos Giovanni Edenilson Castro Ulloa y Ashley Jacqueline Castro Ulloa que son mi inspiración para seguir adelante en los momentos más difíciles, los amo muchísimo mis tesoros.

Al jurado evaluador lic. Marrero Dios lo cuide y lo proteja siempre usted es una persona muy valiosa para mi, licda. Enilda y licda. Merceditas por sus comentarios y sugerencias para que este trabajo fuera un éxito muchas gracias Dios los bendiga.

A mis amigas y compañeras de tesis Maria Flor Miranda Miranda y Jessica Arely Martínez Lemus por haberme aguantado y apoyado en las buenas y en las malas, gracias amigas por ser lo que son las quiero mucho y les deseo que cumplan todos sus deseos y adelante Dios las bendiga.

Wendy Jeannette Ulloa de Castro

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero dedicar este triunfo a Dios todo Poderoso por haberme ayudado en cada uno de los momentos de mi carrera y poder alcanzar la meta propuesta.

A mi papá Pedrito gracias por su ayuda incondicional y su preocupación por mi, siempre estuvo apoyándome y guiándome tanto en lo económico como en lo afectivo, gracias papi te amo

A mi mamá María Vilma por todo su apoyo y por haberme regalado la vida, si no hubiera sido por usted no estaría donde estoy ahora te quiero mucho.

A mis tías Karla, Jacqueline y Evelyn por sus buenos consejos y por orientarme siempre.

A mi tía Jeannette por su ayuda económica y su apoyo incondicional te amo.

A mi abuela mamá Cruz gracias por haberme ayudado en los momentos más difíciles de mi vida me apoyaste y me diste fuerzas para seguir adelante.

Al jurado evaluador, quienes hicieron realidad esta bonita experiencia en mi vida.

A mi asesora Licda. De vega por toda su enseñanza y sus sabias palabras para lograr el triunfo de este trabajo.

A mis compañeras de tesis, María Flor y Wendy Jeannette por compartir momentos inolvidables a lo largo de nuestro trabajo.

Yessica Arely Martínez Lemus

ÍNDICE

CONTENIDO	No de página
CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL	
1 Introducción.....	i
1.1 Antecedentes del Problema.....	1
1.2 Objetivos.....	6
1.3 Justificación.....	8
1.4 Planteamiento del problema.....	9
1.5 Alcances y limitaciones.....	11
1.6 Recuento de concepto y categoría a utilizar.....	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.	
2. Fundamentación teórico-metodológica.....	17
2.1 Aportes pedagógicos.....	17
2.1.1 Ovidio Decroly.....	17
2.1.2 Federico Augusto Guillermo Fröebel.....	22
2.1.3 María Montessori.....	28
2.1.4 Jean Piaget.....	31
2.2 Desarrollo Cognitivo.....	33
2.3. Juego Educativo: Sentido del Juego y Actividad Docente.....	36
2.3 El juego como factor de desarrollo mental.....	38
2.5. Características de los Juegos Educativos.....	40
2.6. Recopilación de Diferentes Juegos Educativos Atendiendo a su Clasificación.....	41
2.7 Marco Empírico.....	49

2.7.1	Monografía.....	49
2.7.2	Generalidades del Centro Escolar en Estudio.....	69
2.7.3	Registro de la Experiencia vivida en el Campo.....	70
2.7.4	Desempeño de la Maestra.....	72
2.7.5	Instrumentos Utilizados Durante la Investigación.....	73
2.7.6	Experiencia de la aplicación de la Guía de observación.....	77
2.7.7	Análisis de los Resultados.....	79
2.8	Formulación Teórico Metodología.....	97
2.9	Desarrollo y Definición Teórica	99
CAPÍTULO III: MARCO OPERATIVO		
3.0	Marco Operativo.....	102
3.1	Descripción de los sujetos de la Investigación.....	102
3.2	Procedimiento para la Recolección de Datos.....	102
3.3	Especificación de las técnicas para Análisis de los Datos.....	103
3.4	Cronograma.....	104
3.5	Recursos.....	108
3.6	Índice Preliminar sobre Informe Final.....	109
	Bibliografía.....	113

CAPÍTULO I.

1. MARCO CONCEPTUAL.

Introducción.

El desarrollo cognitivo es base fundamental para el desarrollo de los procesos mentales para el aprendizaje significativo, haciendo énfasis en los juegos, ya que toda actividad que sea lúdica incide en lo cognitivo. Se sabe que la verdadera Educación es aquella que provoca en el educando el mejor comportamiento para satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales como: necesidad de saber, explorar, observar, trabajar, jugar y vivir.

El Juego Educativo es una herramienta que a través de su práctica se desarrolla con más habilidad el área cognitiva. No sólo responde a la tendencia de los infantes, si no también a la imaginación, en ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje. La tarea más difícil en sentido real, auténtico, y funcional de la didáctica lúdica está garantizada si el educador está realmente preparado.

Los niños y niñas aprenden jugando y se desarrollan a través del medio del cual están rodeados, es de gran importancia que se les enseñe el valor de la didáctica lúdica, partiendo de las necesidades e intereses que reflejen lo cognitivo.

El material lúdico didáctico, es un medio que facilita el aprendizaje junto con el diálogo significativo que el estudiante establece de manera espontánea con quienes comparta el uso del material mencionado. Al igual que el juego educativo, la didáctica lúdica necesita tiempos propios, límites precisos, espacios definidos y materiales de enseñanza.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención del educando y es una buena señal para lograr el aprendizaje de cada uno ya que por medio del juego se estimula el desarrollo cognitivo; la didáctica lúdica propone actividades interesantes y alegres que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, propician la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Según el programa de estudio diseñado para la sección tres de Educación Parvularia del Ministerio de Educación Plan 2021, los niños y las niñas desde su nacimiento desarrollan en gran velocidad la base de su potencial, inteligencia, personalidad y comportamiento social, y para ello necesita de un ambiente estimulante de afecto y cuidado.

En esta etapa de la vida se deben desarrollar competencias básicas psicomotoras, perceptivas, afectivas, sociales que constituyen la vida para lograr mejores posibilidades de éxito en los aprendizajes de los educandos para lograr un buen desempeño escolar en el área cognitiva y de lenguaje.

Para ello el Ministerio de Educación en el marco del Plan Nacional 2021, lanzó el programa llamado “Jugando Leyendo”, a fin de ampliar y mejorar las oportunidades educativas en el nivel de Parvularia.

El presente trabajo consta de:

CAPÍTULO I MARCO CONCEPTUAL: en el cual se describe objetivo general así como dos específicos, formulados para lograr esta investigación, los antecedentes, donde se dan a conocer algunos precursores y pedagogos, la justificación que describe el propósito principal de la investigación sobre el aporte didáctico del juego educativo para el desarrollo cognitivo, el Planteamiento del problema, se describe la necesidad e importancia del juego educativo en el desarrollo cognitivo en las aulas. Alcances y Limitaciones que contiene una pequeña información donde se exponen estudios realizados así

como el aporte de pedagogos y limitantes encontradas, en los Recuentos de conceptos y categorías a utilizar se describe cada una de ellas

El segundo capítulo corresponde al **MARCO TEÓRICO**: el cual permite ampliar la descripción del problema integrando la teoría con su investigación y relaciones mutuas, para lo cual se retoman los siguientes elementos: la fundamentación teórico metodológica comprende la contraposición de distintos autores, tomando en cuenta los aportes pedagógicos de pedagogos y psicólogos así como toda información recopilada. Marco empírico que se inicia con una monografía del departamento y municipio donde se encuentra el Centro Escolar, completando su construcción con el trabajo de campo, basándose en los instrumentos utilizados para dicha investigación, tomando en cuenta la formulación teórico metodológica describiendo los componentes esenciales de la construcción utilizada durante el estudio, contraponiendo los elementos documentalmente registrados sobre el fenómeno con los elementos encontrados durante el trabajo mismo; así como también el desarrollo y definición teórica, esta define el alcance del objetivo de estudio generando respuestas al problema de investigación de manera teórica despojándose de los elementos empíricos, dando paso al conocimiento teórico.

El tercer capítulo corresponde al **MARCO OPERATIVO**: en éste se describen los procedimientos para definir el tipo de población en que se desarrolla el estudio, la descripción de los sujetos de investigación definiendo el objeto y sujeto de la investigación, también se encuentran los procedimientos para la recopilación de datos, la especificación de la técnica para el análisis de los mismos definiendo además las técnicas e instrumentos que respaldan el proceso de estudio en cuanto a el aporte didáctico del Juego Educativo para el desarrollo cognitivo, el cronograma de actividades que registra la sistematización del estudio detallando todas las actividades realizadas durante la investigación; se mencionan los recursos humanos así como los logísticos y

bibliográficos utilizados en la investigación, y finalmente se describe el índice preliminar sobre el informe final donde se resume la experiencia obtenida en cada uno de los capítulos trabajados resaltando de cada uno de ellos los aspectos más relevantes.

Antecedentes del Problema.

Desde hace varios siglos, a través de la historia surge el juego educativo como metodología para trabajar el desarrollo cognitivo en niños y niñas, con los aportes de diferentes pedagogos y psicólogos.

El Doctor Ovidio Decroly, fue el creador de los Juegos Educativos los cuales consisten en juegos: sensoriales, visomotores, motores, de iniciación a la cantidad (matemáticas), y de iniciación de la lectura.

El principal propósito de estos juegos es para apoyar el trabajo docente y facilitar el aprendizaje en niños y niñas mediante su aplicación en los jardines de infantes.¹

Platón (427-348) afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos.²

Con el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, puesto que se les consideraba profanos.

Montaigne (1533-1592) “aconsejaba que el niño fomentara la curiosidad a través de la observación”.

El niño y la niña por instinto son curiosos, con la ejecución de diferentes juegos y a través de la observación el infante posee la capacidad de crear de acuerdo a sus intereses.

En cambio Comenio fundamentó tres ideas a la nueva didáctica; las cuales fueron: la naturalidad, la intuición y la auto actividad.

¹ López de Cruz Ángela. (2002). *Didáctica Especial para la Educación Parvularia*. Guatemala: Piedra Santa Pág.48-49.

² Nunes P. (2002). *Educación Lúdica*. Colombia: Dinámica Grupal Pág. 13

Johannes Huizinga, escribió en 1932 “el juego es una acción libre, experimentada como ficticia y situada de la vida cotidiana”³

Debido a ello se debe fomentar la libre expresión al juego, por lo que debe permitirse pautas educativas que propicien al juego.

Roger Caillois, uno de los grandes teóricos del juego, afirma que para que haya juego, deben cumplirse cuatro elementos: simulacro (la posibilidad de jugar a ser); competición (rivalidad, conflicto); fortuna (con referencia al desenlace); vértigo (hago como si... y acepto la convención)

Dentro de sus cuatro elementos menciona:

1. Simulacro: acá el niño y la niña imaginan, imitan distintos personajes ficticios.
2. Competición: el alumno entra en un tiempo de conflicto con otros compañeros debido a que en sus diferentes juegos hay rivalidad ya sea por juguetes o personajes a imitar.
3. Fortuna: en este tiempo el infante es un héroe debido a que ganó la batalla del juego y se corona como ganador.
4. Vértigo: miedo a perder pero al final acepta la derrota de la realidad.

A medida que fueron pasando los años surgieron nuevos pedagogos que dieron su opinión acerca de los juegos y el desarrollo cognitivo en niños y niñas.

Según el pedagogo Jean Piaget los juegos se vuelven más significativos en la medida en que el niño se va desarrollando puesto que él decía que “la libre manipulación de objetos para construir hacen que se les desarrolle lo cognitivo ya que a través de la manipulación de objetos por muy sencillos que sean los hace pensar, acomodar, y asimilar según sus conocimientos”.

Según Jean Piaget, el desarrollo humano parte en función de los reflejos arcaicos, el niño nace con estos esquemas básicos que le sirven para entrar en relación con el medio. (El primer esquema básico del hombre, es el acto de chuparse el dedo

³ Ruiz Ayala Nubia Consuelo. (2003). *Expresión y Creatividad*. Colombia: PROLIBROS Pág.8

pulgar dentro del vientre materno), con esto se da origen al nacimiento del Desarrollo Cognitivo. El Desarrollo Cognitivo, es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. El equilibrio está presente desde la edad fetal, y son reflejos que le permiten su supervivencia en el medio; en cambio el desequilibrio, se produce cada vez que el niño vive una situación nueva, que no conoce ni sabe. Asimismo, desde el nacimiento se enfrentan situaciones nuevas que se **asimilan**; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el **equilibrio** y el **desequilibrio**, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la **acomodación** del conocer.

De hecho, ambos procesos son necesarios la mayor parte del tiempo. Incluso al utilizar un patrón establecido. Siempre que se asimilan nuevas experiencias en un esquema existente, éste se amplía y cambia en cierta forma, de modo que la asimilación implica algo de acomodación.

Así mismo hay ocasiones en que no se utiliza ni la asimilación ni la acomodación.

El método de María Montessori se basa en la libertad del niño. Para su desarrollo es indispensable que goce totalmente de libertad en su entorno para que pueda manifestar lo que siente y piensa de una forma espontánea, se pueden utilizar los materiales del ambiente en muchas actividades, el niño no debe recibir castigos y de esta forma podrá adquirir el auto aprendizaje.

María Montessori explica que los juegos son elementales para la vida práctica y por eso elaboró juegos que le sirvieran para el desarrollo motor y cognitivo, descubrió la idea de los juegos educativos a través de Fröebel.

Federico Augusto Guillermo Fröebel dice que la pedagogía debe considerar al niño y a la niña como una actividad creadora y hay que despertar su interés por medio de estímulos. Con Fröebel se fortalecen los métodos lúdicos en la Educación.

Fröebel fue el primero en emplear el juego como parte esencial en la vida escolar. Lo consideró siempre en su aspecto espontáneo, como tendencia natural del infante. Todos los sistemas de la llamada Escuela Activa tomaron de Fröebel la idea de emplear el juego como procedimiento educativo.

A través de las actividades conjuntas con miembros más maduros de la sociedad, los niños y las niñas llegan a dominar actividades y piensan en formas que son significativas para su cultura.

El doctor Ovidio Decroly aconseja realizar el juego mediante cosas concretas, el educando debe tener contacto directo con el objeto, observarlo, palparlo de tal forma que pueda aplicar todos los sentidos para adquirir las experiencias y conocimientos.

Cuando el párvulo actúa y exterioriza con sus propios recursos lo que ha captado, entendido o le ha interesado de un objeto puede hacerlo de una manera concreta o abstracta. Decroly se basa fundamentalmente en los intereses de los niños y las niñas y su aplicación se realiza en un ambiente de disciplina y confianza.

Decroly desde su perspectiva globalizadora integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje.

A lo largo de toda la educación infantil y primaria el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.⁴

En el programa de estudio del Ministerio de Educación (2004) menciona que la Educación Parvularia se fundamentaba en los conocimientos científicos universales sobre el desarrollo evolutivo de la niñez, es así como surge una pedagogía renovada. En este sentido, los aprendizajes están más ligados a los

⁴ Decroly, O. Monchamp, E. (2002) *El Juego Educativo*. Cuarta Edición. España, Ediciones Morata.S.L Pág. 38

estadios del desarrollo cuando más cerca de los dos primeros años se encuentran niños y niñas.

En el período de juego trabajo, del programa citado, la maestra aprovechaba el juego como incentivo para el trabajo de párvulos convirtiéndolo en un período de juego con objetivos. Para la realización del período juego trabajo, se organizaba el ambiente en áreas de juego o zonas, las cuales propiciaban el trabajo en grupo.⁵

En la actualidad en El Salvador en los nuevos programas se llama Juego en zona al período por medio del cual niños y niñas comparte, experimenta el placer de jugar libremente en zonas donde están ubicados una serie de juguetes y diversos objetos organizados por áreas. Es importante destacar la manipulación, experimentación, exploración y otras habilidades y procedimientos que los educandos, adquieren al estar en contacto con materiales, sobre todo si lo hace de una manera espontánea y lúdica.⁶

Los niños y las niñas necesitan una experiencia real durante, su aprendizaje. Las actividades prácticas creativas, lúdicas y recreativas son la mejor herramienta para estimular el aprendizaje.

El MINED (Ministerio de Educación de El Salvador) ha creado el proyecto “Aulas Lúdicas”, que consiste en una sala de juegos pedagógicos en donde se encuentran diversas clases de juguetes.

Estas aulas funcionan para que el alumno pueda frecuentarlas durante sus clases libres, o en los recreos e incluso durante una clase normal, con el objetivo de estimularle y desarrollarle habilidades cognoscitivas, psicomotoras y sociafectivas.

⁵ MINED.2004.*Programa de Estudio de Educación Parvularia sección tres- seis años*. San Salvador, El Salvador. Impresos Múltiples S.A. de C.V. Pág. 19.

⁶ MINED.2008.*Programa de Estudio de Educación Parvularia sección tres- seis años, Plan Nacional, 2021*, San Salvador, El Salvador. MINED. Pág. 13.

1.2. Objetivos.

Objetivo General:

- Analizar los aportes didácticos de los Juegos Educativos al Desarrollo Cognitivo de niños y niñas de 6 años.

Objetivos Específicos:

- Observar la utilización de Juegos Educativos en los períodos y zonas de juego.
- Verificar los aportes didácticos de los Juegos Educativos y relacionarlos con los conocimientos adquiridos por niños y niñas.

1.3. Justificación de la investigación.

El objetivo principal del juego educativo es despertar en niños y niñas la capacidad de imaginación, explorar y descubrir situaciones nuevas de aprendizaje, que conlleven a alcanzar una satisfacción plena emocional e intelectual.

Es importante mencionar que los Juegos Educativos son un medio que además de lograr la adaptación al Centro Educativo influyen en el desarrollo cognitivo ya que es considerado como una actividad estructurada que ejercita la función cognitiva e intelectual en la infancia.

El juego educativo requiere de aspectos que son muy importantes entre los cuales se pueden mencionar los siguientes:

1. El desempeño del docente como animador y orientador basado en una planificación que responda al desarrollo integral de los educandos.
2. Promover las buenas prácticas de los juegos con el objetivo de crear y mantener una atmósfera justa, la más adecuada a la concentración para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
3. Fomentar el protagonismo de los centros educativos, motivándoles a implementar juegos de carácter educativo, éstas buenas prácticas garantizan que todas y todos tengan las mismas posibilidades y oportunidades de participar en las actividades.

Al estudiar el tema al grupo investigador le permite conocer de qué forma son aplicados los juegos educativos y su utilización como herramienta educativa; en el que se refleja los procesos lúdicos con fines didácticos para mejorar el aprendizaje en los alumnos ya que hoy en día es evidente que en algunas

escuelas de Educación Parvularia no se le dé la importancia como debería de ser por falta de organización del tiempo o de recursos.

Con esto se pretende descubrir o aclarar aquellos vacíos educativos que se generan en el proceso enseñanza - aprendizaje, en lo relativo a la aplicación de los Juegos Educativos y áreas de desarrollo cognitivo, que se da en los infantes de Educación Parvularia, de esa manera proponer soluciones viables y efectivas que contribuyan a un desarrollo y un mejor desenvolvimiento integral en los niños y las niñas desde una perspectiva que guarde concordancia con los principios de la Educación.

1.4. Planteamiento del Problema.

La finalidad del juego educativo como recurso didáctico es favorecer, las habilidades del pensamiento y del conocimiento, ayudándole así al educando a obtener un mejor desenvolvimiento y auto dependencia, permitiendo un verdadero desarrollo de sus diferentes capacidades.

Sin duda la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad, una de las características principales del juego es que sus participantes lo disfrutan.

Al consultar el tesario de la Universidad Pedagógica de El Salvador el título “Fundamentación teórica sobre la aplicación de Juegos Educativos para desarrollar las áreas Cognitivas, Psicomotoras y Socio Afectiva; “Con respecto al tema de investigación se retomó lo siguiente: el vacío que se encontró es que no se explicó detalladamente en que se basa el método de Ovidio Decroly y cómo se emplean los Juegos Educativos. Y en la tesis “Incidencia de los Juegos Educativos para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 años” manifiesta entre otros aspectos lo siguiente: la falta de información de cómo puede la docente emplear los Juegos Educativos cuando desarrolla una clase.

En muchos Centros Educativos los docentes no dan la relevancia a la práctica de los Juegos Educativos y la manera de cómo ayudan a fomentar las capacidades cognitivas, puede ser por muchas razones entre ellas una causal es el poco conocimiento de los alcances que puede proporcionar el Juego Educativo, los docentes se acostumbran a realizar dinámicas sólo para motivar o entretener al educando en una clase; o en un recreo sin plantearse ningún objetivo ni beneficio Educativo.

El Ministerio de Educación de El Salvador (MINED) ha trabajado en la creación de nuevos programas de estudios en el marco del Plan 2021 vigentes a partir de

2,008 en donde establecen lineamientos metodológicos entre los cuales destaca el carácter lúdico como una herramienta para estimular el aprendizaje de manera divertida. Además proporciona la organización de la jornada a desarrollar en Educación Parvularia en períodos didácticos, uno de ellos, el Juego en zonas, a pesar de sugerir que el niño juegue libremente, aclara que la maestra o el maestro aprovechen el juego como incentivo para potenciar un período de juego con objetivos.

Lo expuesto anteriormente conduce a formular la siguiente interrogante:

¿Cuál es el aporte didáctico de los Juegos Educativos que emplea la maestra como metodología para lograr el Desarrollo Cognitivo en niños y niñas de la sección 3 (6 años) del Centro Escolar Joaquín Rodezno?

1.5. Alcances y Limitaciones.

Alcances

Entre los teóricos más relevantes se retoman los siguientes:

Federico Augusto Guillermo Fröebel creador de los dones y ocupaciones y fundador del “kindergarten” que quiere decir, “Jardín de niños”. En donde se practicaban el juego, como interés, tendencia y necesidad durante la infancia.

Esto proyecta para Fröebel una finalidad más allá de las fronteras de la niñez, en prepararlo en el uso de su actividad para el mundo del trabajo.

Al jugar, el niño debe mantenerse ocupado estos son los pilares de la Educación fröebeliana: juego y trabajo, disciplina y libertad.⁷

Algunos de los dones creados por Fröebel son utilizados como material didáctico para la enseñanza, ejemplo de ellos son el aprendizaje de figuras geométricas con el objetivo que los infantes identifiquen las formas.

Las ocupaciones mencionadas por Fröebel: perforado, picado, recorte de papel, dibujo permiten en el niño y la niña el desarrollo de la motricidad fina.

Ovidio Decroly pedagogo y educador creador de los centros de interés se preocupó por “preparar al niño para la vida, para la vida misma” creando un ambiente en donde los niños se pudieran sentir en libertad y sin ninguna presión.

El método de Decroly se basa fundamentalmente, en orientar al niño para lograr un interés por expresarse. A través de los juegos y como medida para educar a los

⁷ Cuéllar Pérez, Hortensia (2001) *Fröebel: la Educación del Hombre*. México. Editorial Trillas. Pág.41.

niños y niñas de una forma motivadora y recreativa preparándolo para que en su vida pueda ser capaz de resolver diferentes dificultades.

Clasifica también los Juegos Educativos en: juegos sensoriales, juegos visomotores, juegos motores, juego de iniciación a la matemática y lecto-escritura.⁸

Como alcances se mencionan los Juegos Educativos utilizados por la maestra: dominó, juegos de memoria, pelotas, juegos de textura.

El método de María Montessori se basa en el estudio científico del desarrollo natural del niño y de la niña considera la Educación, como una ayuda activa para el desarrollo del ser humano. Su interés se enfoca en las necesidades del niño y la niña, fue creadora de los ejercicios de la vida práctica, que se refieren a todas las actividades que se realizan diariamente tales como: vestirse, abrocharse, amarrar. Toma mucho en cuenta el material sensorial ya que éste ayuda al niño a desarrollar su inteligencia y el área cognoscitiva al organizar y clasificar sus percepciones.

Se consultó en el tesario de la Universidad Pedagógica de El Salvador, el título “Incidencia de los Juegos Educativos para el Desarrollo Cognitivo” encontrando en ella una cita importante que vale la pena mencionar:

“Se espera abarcar de una manera concreta y objetiva como los Juegos Educativos desarrollan esas funciones imprescindibles para el desarrollo sano de los infantes que les permita la adquisición de nuevas habilidades y destrezas que favorezcan su rendimiento escolar”.⁹

Según la tesis con el título “Fundamentación teórica sobre la aplicación de los Juegos Educativos para desarrollar las áreas Cognitiva, Psicomotora y Socio afectiva”. Se mencionó al “doctor Ovidio Decroly quien inició su trabajo Educativo

⁸ Besse, Jean Marie (2001) *Decroly: una Pedagogía Racional*. México. Editorial Trillas. Pág. 99

⁹ Choto Belloso, M.E., Coreas Gómez, C.P. y Guardado Alberto, I.M. (2007) *Incidencia de los Juegos Educativos para el Desarrollo Cognitivo* (tesis de Licenciatura) Universidad Pedagógica de El Salvador Pág. 11

con niños y niñas deficientes. Para Decroly la Educación se debe basar en el desarrollo sensorial y en las actividades que estén adecuadas a las necesidades de todo infante y que además le prepare a la vida social".¹⁰

Limitaciones

De Ovidio Decroly: entre sus principios manifiesta que el número de alumnos no debe de ser mayor de treinta, en la realidad de nuestras escuelas salvadoreñas éste principio no es tomado en cuenta ya que por lo general las aulas tienen inscritos más de treinta alumnos. Otra limitante es el tercer principio en el que manifiesta que el niño y la niña deben estar en contacto con la naturaleza, en las escuelas no tienen contacto con el medio natural por no contar con los medios necesarios para poder hacer viajes recreativos.

Decroly no diseñó una propuesta concreta de la utilización de sus materiales, en cuanto a edades y niveles de complejidad siendo estos elementos de gran importancia, ya que la madurez en cada edad limita los contenidos que deben aprender en cada etapa.

De Federico Fröebel la limitante es el alto costo económico para implementar el método fröebeliano.

El Método Montessori: el material propuesto elaborado en madera es una de las limitaciones más grande en los Centros Educativos debido a que el costo es mucho mayor que otros materiales.

María Montessori manifestaba en sus ideas que no debería haber en el aula exceso de material si no igual a la cantidad de niños y niñas que se tenga.

Para Montessori el material debe ser bien elaborado y organizado, la maestra deberá saberlo aplicar y utilizarlo como una herramienta didáctica para poder

¹⁰ Arias Martínez, B. A., Pérez Vásquez, K. I. y Urizar Mestizo, K. (2008). *Fundamentación Teórica sobre la Aplicación de Juegos Educativos para Desarrollar las Áreas Cognitivas, Psicomotora y Socio Afectivo*. (tesis de Licenciatura) Universidad Pedagógica de El Salvador Pág.13

facilitar el aprendizaje en los niños. Se da la gran problemática debido al poco conocimiento, y la falta de capacitaciones para aplicar el método.

Jean Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo explica cómo se da cada una de las etapas del pensamiento lógico, sin embargo no desarrollo una propuesta de cómo ayudar a niños y niñas a superar las limitaciones que presenten, señaló además que el aprendizaje está subordinado al desarrollo y no a la inversa dejando de lado gran parte del desarrollo afectivo y psicomotor del niño y la niña.

Una limitante que se encontró en la tesis “Incidencias de los Juegos Educativos para el Desarrollo Cognitivo” fue que no se profundizó ni se explicó cómo pueden utilizarse los Juegos Educativos en las parvularias ni qué tipo de recursos pueda obtener la maestra del medio o entorno, que le sirvan de herramienta para implementar los juegos.

En la tesis “Fundamentación teórica sobre la aplicación de Juegos Educativos para desarrollar las áreas Cognitivas, Psicomotoras y Socio afectiva”. Se encuentra la siguiente limitante: no se explica detalladamente en qué consiste el método de Ovidio Decroly y cómo aplicarse los juegos educativos a los niños deficientes.

1.6. Recuento de Conceptos y Categorías a Utilizar.

El tema de investigación “Aporte didáctico de los Juegos Educativos empleados para el desarrollo cognitivo, sección 3 (6 años), Centro Escolar Joaquín Rodezno, San Salvador, 2,009-2,010”. Se fundamenta en conceptos esenciales como: **Didáctica, Juego Didáctico, Juego Educativo, y Desarrollo Cognitivo.**

Se define como **didáctica** a la disciplina de la pedagogía que estudia y perfecciona los métodos, procesos, técnicas y estrategias cuyo objetivo es potenciar la enseñanza para lograr aprendizajes más amplios, profundos y significativos.

Es una disciplina de la naturaleza pedagógica orientada por las finalidades educativas y comprometidas con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio comunicativos, y la adopción y el desarrollo apropiado del proceso enseñanza- aprendizaje.

El objeto de la didáctica es la enseñanza sistemática, cuyo contenido es la cultura organizada, tiene como objetivo a conseguir facilitar la enseñanza, para lo cual se preocupa de estudiar el trabajo docente congruente con el método de aprendizaje.

El **juego didáctico** es una actividad que se utiliza como herramienta educativa para lograr construir en los niños nuevos aprendizajes y como medio de diversión. Normalmente se requiere de un uso mental o físico, el juego ayuda a desarrollar determinadas habilidades o destrezas, y sirve para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional.

El **Juego Educativo** es de mucha ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación parvularia. El empleo de juegos en la enseñanza y capacitación permite hacer que los conocimientos que se pretenden enseñar, sean más

fácilmente asimilados y recordados, pues no se debe perder de vista que niños y niñas al jugar, liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones, sin que estos se transformen en una actividad rutinaria.

El **desarrollo cognitivo** se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que reflejan estos procesos. Es la base de cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente; el proceso cognitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando el sujeto logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto de conocimiento.

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender o actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata, de adaptación al ambiente. En cada etapa la mente del infante desarrolla formas de operar, éste desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – METODOLÓGICA.

2.1 Aportes Pedagógicos.

Se ha considerado de gran importancia hacer referencia a los aportes de grandes pedagogos y educadores como Ovidio Decroly, Federico Augusto Guillermo Fröebel, María Montessori, Jean Piaget.

2.1.1 *Ovidio Decroly.*

Ovidio Decroly nació en Xenakis (Bélgica), el 23 de junio de 1871 y murió en Bruselas el 12 de septiembre de 1932, creador de los Juegos Educativos y los Centros de Interés. Tuvo contacto directo con niños y niñas que presentaban capacidades especiales; con esas experiencias vividas se basó para mejorar la educación de escuelas regulares.

El método Decroliano está basado en los intereses del niño y la niña su aplicación se realiza en un ambiente de disciplina y confianza, impuesto por ellos y ellas. Este ambiente favorece su iniciativa, su responsabilidad y cooperación.¹

Para llevar a la práctica sus teorías creó en el año 1907 la escuela de la calle Ermitage, de acuerdo con su lema “Preparar al niño para la vida, para la vida misma”.

Organizó el medio ambiente de acuerdo a las siguientes bases:

¹ *Recopilación de Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, biblioteca UPES Pág. 45

- a) “Todos los niños y las niñas deficientes tienen un mínimo de aptitudes potenciales aprovechables, que se pueden manifestar mediante procedimientos especiales de educación.
- b) La maestra debe respetar la personalidad del niño y estudiarlo, para llegar a conocerlo y proporcionarle los medios necesarios para que llegue alcanzar el grado de perfección que sea capaz.
- c) La escuela ha de ser para el niño y no el niño para la escuela.
- d) Un niño es diferente a otro. Hay grandes diferencias entre ellos y ellas, aunque sean hermanos y educados en las mismas condiciones.
- e) La base de la educación debe ser la intuición directa de la naturaleza, no su representación gráfica. Para lograr este fin, traslada la escuela al campo, donde el niño puede observar directamente los fenómenos de la naturaleza, encontrar las causas que lo producen y las leyes que lo rigen.²

Los principios del Sistema Decroliano se resumen así:

- ✓ Primer principio: clases homogéneas.

Es necesario clasificar a niños y niñas mediante exámenes psicológicos, físicos y de instrucción, para formar clases con aptitudes semejantes. Los grados se dividen en distintos grupos: sección “A”, niños y niñas ricamente dotados; sección “B”, niños y niñas normales; sección “C”, retrasados pedagógicos; sección “D”, retrasados mentales. Para cada sección se elabora un programa adecuado para la capacidad de niños y niñas.

- ✓ Segundo principio: no más de treinta alumnos por aula.

El número máximo de niños y niñas que una maestra puede atender debe ser treinta, a fin que los resultados sean satisfactorios y que sean tratados adecuadamente.

²Ibíd. Pág. 46.

✓ Tercer principio: la naturaleza como material intuitivo.

Es conveniente emplear seres vivos, animales, vegetales, cosas concretas, olores y sabores naturales, para que puedan observar directamente y sus experiencias sean apegadas a la realidad.

✓ Cuarto principio: método de enseñanza.

Según el doctor Decroly, el secreto de todo método en seguir la evolución de la mente infantil. Para que la adquisición de un nuevo conocimiento produzca evolución completa en la mente del niño y niña, debido a ello se siguen tres etapas: observación, asociación y expresión.

La educación no consiste en la calidad ni número de conocimientos, sino en el proceso mental que desarrolla cada uno.

✓ Quinto principio: programa de ideas asociadas.

El doctor Decroly tuvo el criterio de que los niños y las niñas deben conocerse a sí mismos y conocer la naturaleza y el medio que los rodea; es decir, el medio en que viven. Para llegar a poseer estos conocimientos formuló un plan de formación de ideas asociadas, que considera la satisfacción de las necesidades e intereses del infante. Estas ideas asociadas vienen a construir lo que el doctor Decroly llamó "Centros de Interés", que consiste en el desarrollo de una actividad alrededor de un tema que satisfaga sus necesidades.³

El programa de ideas asociadas lo formuló tomando en cuenta las necesidades que el niño posee, como son:

- Alimentarse.
- Luchar contra la intemperie.
- Defenderse de los peligros y accidentes diversos.
- Acción, trabajo, renovación constante y de alegría.

Los centros de interés propuestos por Decroly son los siguientes:

³ *Recopilación de Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, biblioteca UPES Pág. 46

- El niño y su medio.
- El niño y la familia.
- El niño y la escuela.
- El niño y la sociedad.
- El niño y los animales.
- El niño y las plantas.
- El niño, la tierra, el agua, el aire y las piedras.
- El niño, la tierra, el sol, la luna y las estrellas.

En la escuela Decroliana el programa está dispuesto de tal forma que se estudia al mismo tiempo el medio humano y natural, y los diferentes órganos que intervienen en la satisfacción de las necesidades.⁴

El método Decroliano concibe la educación como la integración y equilibrio del ser y del saber, el aprendizaje y el conocimiento no se reducen simplemente a la enseñanza del contenido.⁵

El material Decroliano está basado en los intereses infantiles y su aplicación se realiza en un ambiente de disciplina y confianza impuestas por los mismos. Este ambiente favorece su iniciativa, responsabilidad y cooperación.

El Juego Educativo a la luz de Ovidio Decroly.

El doctor Ovidio Decroly dividió el Juego Educativo de la siguiente manera:

- Juegos sensoriales.
- Juegos visuales motores.
- Juegos motores.
- Juegos de iniciación a la matemática.
- Juegos de iniciación a la lectura.

⁴ *Recopilación de Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, biblioteca UPES Pág. 47

⁵ López González de Cruz Ángela. *Didáctica Especial para la Educación Parvularia*. (2002). Guatemala. Piedra Santa, pág.45-47

Se presenta a continuación en forma breve en qué consiste cada uno de éstos juegos.

Juegos Sensoriales: Se denominan así porque estimulan el desarrollo de los sentidos, los clasificó en: Visuales, auditivos, gustativos, olfativos, táctiles.

Visuales: Ayudan a estimular las reacciones visuales por medio de la observación, identificación y discriminación de colores, formas y tamaños, direcciones y posiciones de los objetos.

Auditivos: Permiten la discriminación de sonidos, estimulan las percepciones auditivas, que se producen en su alrededor y contribuyen a su orientación auditiva.

Gustativos: Consisten en emplear sustancias que permiten identificar los sabores amargo, dulce, ácido, salado y otros sabores; especialmente naturales como frutas y otros productos que no afectan la salud infantil.

Olfativos: Estimulan la percepción de sustancias que propician discriminar los olores percibidos.

Táctiles: Propician la observación y discriminación de diferentes objetos de acuerdo a texturas, consistencias, temperatura y peso.⁶

Juegos Visomotores: Consisten en estimular la coordinación de el sentido de la vista con el movimiento del cuerpo. Hacen que el niño y la niña ejerciten su motricidad gruesa coordinando movimiento de su cuerpo. (Manos arriba y abajo, brazos extendidos, otros).

Juegos Motores: Son los que estimulan la motricidad gruesa (correr, saltar, subir, arrastrarse y otros) y motricidad fina desarrollando los músculos de la mano facilitando las destrezas manuales (abrochar, amarrar y abotonar).

⁶ Trejo López, Oliva *Educación Creativa Proyectos Escolares*. (2005) México. Edición Euro pag.358

Juegos de Iniciación a la Cantidad (Matemática.): Estos juegos desarrollan en los educandos nociones de aprestamiento para la matemática por medio de experiencias, con materiales concretos (loterías, dominó de figuras, otros)

Juegos de Iniciación a la Lectura: Ejercita a niños y niñas a reconocer palabras por su forma, con la ayuda de tarjetas que incluyen dibujos con sus nombres, en los que cada niño y niña asocie y coloque la tarjeta según corresponda.

El Doctor Decroly en su procedimiento didáctico propone que en cada centro de interés se recorran las tres fases del pensamiento: observación, asociación y expresión, dándole énfasis a la primera fase donde se da la adquisición de nociones concretas por lo que es en ésta fase donde el juego Educativo permite el percibir las semejanzas y diferencias; posteriormente la asociación para llegar a la expresión, permitiéndole así al educando su desarrollo cognitivo.

2.1.2 Federico Augusto Guillermo Fröebel.

Federico Augusto Guillermo Fröebel nació en Oberweibach, Alemania, el 21 de abril de 1782 y murió el 21 de junio de 1852; fue el creador del kindergarten, institución donde se practicaban los Juegos Educativos denominados dones y ocupaciones.

Fröebel creó el "Instituto Autodidáctico", influido por la teoría de la intuición Educativa de Juan Enrique Pestalozzi. La intuición educativa era considerada el mejor método para aprender y consiste en una enseñanza intuitiva con fines de auto instrucción. Ideó además una serie de materiales didácticos, "Juegos Educativos" pensó en la utilización del cubo, el cilindro y la esfera como auxiliares de esa tarea a la que le entusiasmaba dedicarle la vida.

Fröebel fabricó sus juguetes educativos como un presente educacional para la niñez con el deseo inherente de que, trascendiendo las fronteras espaciales y temporales de su tiempo, fueran útiles para la humanidad en general.

El humanista alemán, con la sensibilidad que le caracterizaba supo aprovechar de mejor manera esa doble actividad por la que fluye la energía de los niños: su afán por el juego y su interés por el trabajo.⁷

El pedagogo Federico Augusto Guillermo Fröebel creó los dones y ocupaciones los cuales son juegos porque se realizan de un modo agradable, con libertad interior, y producen gozo enseñando al niño diversos aspectos universales del mundo exterior, enriqueciéndose interiormente con su ejercitación y son ocupaciones porque los mantienen trabajando en alguna actividad de tipo manual para desarrollar una habilidad o destrezas.

El método fröebeliano se basa en la realidad. Se interesa por la educación infantil y sus necesidades en el cual el niño y la niña es el elemento activo y el punto central de su estudio, se respeta su individualidad y no se destruye con moldes dados por el adulto.

Clasificación del Material Fröebeliano.

El material se clasifica en cuatro grupos: a) Juegos gimnásticos acompañados de cantos, b) Cultivo de jardines, c) Conversaciones, poesías y cantos, d) Gimnasia de la mano.

a. Juegos Gimnásticos Acompañados de Cantos.

⁷ Cuéllar Pérez, Hortensia (2001) *Fröebel: la Educación del Hombre*. México. Editorial Trillas. Pág.55

Estos juegos son dramatizaciones de hechos de la vida corriente y permiten a la maestra observar a sus alumnos y alumnas y aprender de ellos lo necesario para dirigirlos y corregirlos.

b. Cultivo de Jardines.

Cada jardín forma el rinconcito propio del infante, su cultivo y cuidado da la oportunidad de aprender la noción de propiedad, a la vez aprende a respetar lo ajeno. Es un medio para cultivar el amor a la naturaleza, estimular su desarrollo físico. Aprende también a compartir y trabajar en equipo.

c. Conversación Poesías y Cantos.

Cuentos maravillosos, fábulas, relatos de la vida práctica y poesías, deben fomentar la imaginación del niño y la niña, despertar su interés por la naturaleza y llevarlo a sentir en ella la presencia de Dios. El infante debe verse él mismo como manifestación de Dios.

d. Gimnasia de la Mano.

Es un medio para formar la ejercitación de los músculos pequeños de la mano. El material para este fin está formado por “dones y ocupaciones” deben agruparse en sólidos, superficies, puntos, líneas, y material sin forma.⁸

Para el diseño de sus Juegos Educativos parte de dos ideas que son importantes en su pedagogía: combinar juego y trabajo, trabajo y juego. Para él los materiales didácticos, de su invención no son simple recursos metodológicos que auxilian al niño y a la niña sin ninguna finalidad, no son vacíos instrumentos de trabajo sus juegos contruidos son juegos con vida como auxiliares de la Educación.

⁸ López González de Cruz Ángela. *Didáctica Especial para la Educación Parvularia*. (2002). Guatemala. Piedra Santa, pág. 30

Ésta condición, es un intento del pedagogo alemán por ubicar el juego del niño y la niña en una dimensión universal, partiendo de lo individual que es la expresión de su propia personalidad.

Cada uno de sus Juegos Educativos fue diseñado con materiales diversos, con una finalidad y en ello se encuentra, la apreciación de colores, la forma, el número, la extensión, la simetría, la proporción, pretendiendo que el infante capte en ellos una situación: El ser, el estar, el vivir, el jugar, la obediencia, y belleza⁹

Juegos Educativos Diseñados por Fröebel.

El primer don está compuesto por una pelota de tela, de dimensiones tales que el niño y la niña pueda tomarla con facilidad, a la que siguen seis pelotas más chicas con los colores del arcoíris (rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul claro, azul oscuro, violeta), y un soporte para hacerlas oscilar. La finalidad de este juego es la observación del color y el movimiento.

El segundo don está constituido por una esfera, un cubo, y un cilindro de madera lisa, de iguales dimensiones, con el objetivo de que en ellos el infante observe la forma.

El tercer don es un cubo de madera que alberga en su interior ocho cubos pequeños. Aquí lo que importa es enseñarle al niño y a la niña la noción de números, de la unidad dentro de la diversidad, interesa que el educando empiece a entrar en actividad.

El cuarto don está compuesto por un cubo similar al anterior que alberga a ocho ladrillitos de madera, por medio de los cuales se logra la construcción libre. Al

⁹ Cuéllar Pérez, Hortensia (2001) *Fröebel: la Educación del Hombre*. México. Editorial Trillas. Pág.55-56

tercer don, se agrega la construcción horizontal o plana sin perder el sentido de la armonía y de la unidad. Interesa aquí que el niño y la niña capten la idea de extensión y obediencia.

El quinto don consiste en un cubo descomponible en veintisiete cubos pequeños (algunos de ellos divididos diagonalmente), que permiten ahora una mayor libertad en la construcción, así como un número más grande de combinaciones. Su finalidad es la apreciación de la simetría, la belleza y la unidad.

El sexto don es un cubo descomponible en veintisiete ladrillitos que resultan ideales para las construcciones planas (algunos de ellos están seleccionados en doble dirección). Su finalidad es que perciban la proporción de las figuras en un ambiente de libertad.

El séptimo don está integrado por diversas superficies circulares, triangulares, y cuadrangulares en un número variable. En su manipulación el niño ve, observa en una dimensión plana, las diferentes figuras geométricas que ya conocía tridimensionalmente, despertando en él, el afán de la representación gráfica a través del dibujo, así como su sentido de observación.

El octavo don está integrado por rectas (listoncillos de longitud variada) y figuras circulares (círculos de metal o de papel de varios tamaños; círculos completos, semicírculos y cuadrantes), su finalidad es encauzar la necesidad que tiene el niño y la niña de manipular materiales homogéneos a nivel manual y digital. Brinda la oportunidad de entretener materiales diversos, tener un mayor contacto con el círculo y confeccionar trabajos manuales sencillos.

El noveno don consta de tres tipos de materiales:

- a) Palitos y bastones pequeños
- b) Anillos y argollas de diferentes tamaños.
- c) Tablas perforadas.

Al usarlas el niño y la niña puede representar diferentes escenas de su entorno natural o social. Así por ejemplo, auxiliándose de estos materiales pueden formar el sol, una flor, un gato, un gusano. En las tablas perforadas puede hacer un bosque, una milpa o una cerca. El objetivo de este juego es que el educando entre en contacto con nociones aritméticas sencillas como mucho, poco, alto, bajo.

El décimo don, este último juego facilita al infante poder construir o rehacer, sintéticamente, la figura plana y los sólidos, a partir del punto. Está formado por semillas blandas pequeñas y grandes o por bolitas de cera, palillos o trocitos de paja.

Ocupaciones.

Las ocupaciones diseñadas por Fröebel, en la pedagogía actual es lo que se conoce como técnicas de aprestamiento y así al igual que en los juegos, la confección de las ocupaciones consta de material sólido, superficies, líneas y puntos.

En el material sólido incluye al barro, al cartón y a la madera.

Con ellos el niño y la niña puede modelar, pintar y pegar, así como construir o tallar.

Para las superficies toma en cuenta el papel y el cartón que se pueden recortar o pintar.

Las líneas, en este tipo de ocupaciones el párvulo puede hallarlas en el bordado, el entrelazado y el entretejido, así como en algunos juegos con hilo además del dibujo. Respecto a la noción del punto, lo fija aquí en el niño y la niña, al ensartar cuentas(bolitas perforadas), botones, agujerear papel con señalizaciones previas, entre otros.

2.1.3. María Montessori.

María Montessori nació en Charavalle Italia en el año 1870. Se doctoró en medicina en la universidad de Roma, siendo la primera mujer médica de Italia, se dedicó al estudio y tratamiento de niños con anormalidad mental. Su experimentación pedagógica la inició en 1907, cuando fue encargada de organizar escuelas infantiles que ella denominó “Casa del Bambini” (Casa del Niño) Hizo llegar sus ideas a todas partes del mundo por medio de sus libros, conferencias internacionales y viajes al extranjero; a esto se debe que hayan sido muchos los países en donde se fundaron “Casas del Bambini”.

El método montessoriano ayuda a niños y niñas a expresarse libremente en un ambiente de salud y seguridad biológica. Para la doctora Montessori la libertad no consiste en dejar hacer al niño o a la niña lo que quiera sin rumbo, sin determinación, si no por el contrario consiste en marcarle límites exigidos por su propia inmadurez.

En este método se trabaja con cada educando partiendo de su propio interés desarrollando al máximo las potencialidades para llegar a ser un adulto independiente, seguro y equilibrado.

El objetivo del método Montessori consiste en ayudar a los niños a reconocer todas las posibilidades latentes; tiene tres componentes principales:

- La Educación motora.
- Educación sensorial.
- Educación de lenguaje.

Educación motora. Es básica y se considera fundamental para el desarrollo mental, se hace hincapié en el desarrollo de las destrezas vitales para que el niño y la niña pueda aprender a cuidarse a sí mismo y cuidar las cosas que manejan diariamente. Los educandos reciben instrucciones precisas para desarrollar las actividades de cada día.

La Educación sensorial: se desarrolla mediante el empleo del material sofisticado como bloques de diferentes colores y tamaños, especialmente diseñados, tablas, texturas diferentes.

La Educación para el lenguaje: sigue pautas específicas para enseñar a los niños a nombrar objetos reconocer conceptos y pronunciar palabras.

Algunos de los principios fundamentales del método consisten en agrupar niños y niñas de diferentes edades y estimularlas para que participen activamente, permitir que ellos mismos escojan sus propios materiales dentro del sistema didáctico y luego los utilizan de tal forma que ellos mismos pueden decir si lo están usando correctamente. El método también estimula el desarrollo moral, al hacer resaltar aquellos factores que componen la regla de oro, tales como la cooperación, el autocontrol, el orden, la responsabilidad, la paciencia y el bien común.¹⁰

El ambiente en “las Casas del Niño”, que hoy en día son las Escuelas Parvularias, debe ser adecuado y responder a las necesidades del niño y la niña. El mobiliario debe ser liviano y pequeño, para que el infante pueda transportarlo al lugar que más le agrade.

La aptitud de la maestra montesoriiana exige prudencia y delicadeza. No son sus palabras, su energía o su severidad lo que más necesita, si no su habilidad para observar y cuidar al niño. La maestra debe facilitar la elección de los objetos y enseñar su manera o forma de uso, teniendo en cuenta su función como instrumento de desarrollo es necesario que la maestra conozca el material a fondo; además debe mantener una actitud observadora y flexible. Saber condicionar su conducta a las necesidades del niño y niña tomando en cuenta sus características individuales, ayudarlo pero no darle el conocimiento ya elaborado; ni hacer por él lo que podría hacer por si sólo.¹¹

¹⁰ *Recopilación de Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, biblioteca UPES Pág. 102

¹¹ López González de Cruz Ángela. *Didáctica Especial para la Educación Parvularia*. (2002). Guatemala. Piedra Santa, Pág. 44

El material montessoriano se clasifica en dos grupos: a) material de la vida práctica, b) material de desarrollo.

Material de la vida práctica: está formado por objetos que facilitan al niño la coordinación de los movimientos necesarios en la vida corriente abrochar, hacer amarres, abotonar, subir y bajar zíper, encintar; utensilios para la mesa, para higiene aseo personal y otros. Todo este material es utilizado diariamente en los menesteres domésticos y los cuidados personales con un fin práctico y real.

Material de desarrollo: está destinado al desenvolvimiento gradual de la inteligencia que lleva la cultura. Consiste en objetos que permiten la educación de los sentidos. A la vez que permiten la adquisición de conocimientos.

Este material debe reunir las condiciones siguientes:

- Hacer posible el autocontrol.
- Tener condiciones estéticas.
- Provocar la actividad del niño y la niña.
- Ser limitado.

El auto control: el control de su propio error lleva al educando a hacer sus ejercicios cada vez con más perfección, adquiriendo capacidades para distinguir pequeñas diferencias. El juego de los cilindros ayuda a fomentar este autocontrol. Los espacios en que cada cilindro debe penetrar están preparados en condiciones de ajustes, que si alguno de menor tamaño lo ocupa, al final del ejercicio queda un cilindro sin espacio en que encajar.

Tener condiciones estéticas: el color, el brillo, la armonía de las formas y la luz, deben tenerse en cuenta en todo lo que rodea al párvulo, pues es un material que estará en frecuente contacto con los sentidos.

Provocar la actividad del niño y la niña: ésta debe ser una cualidad fundamental del material. Debe estimularle el deseo de entrar en acción y ofrecerle la oportunidad de hacer ejercicios de ordenación y combinación.

Ser limitado: el material esta destinado a poner en orden la multitud de sensaciones que el ambiente provoca en el infante. El material debe ser el camino y como tal, limitado y directo. El material no debe ser tan abundante porque puede distraerle y cansarle.

Según la Doctora Montessori, la limitación del material facilita al niño la comprensión de la infinidad de cosas que los infundan, economizándole el esfuerzo para avanzar con seguridad en su desarrollo.¹²

2.1.4. Jean Piaget.

Jean Piaget nació en Neuchatel, Suiza, el 9 de agosto de 1896 se dedicó desde muy chico al trabajo intelectual, dejando de lado el juego característico de los niños; fue un niño extremadamente brillante y lleno de curiosidades Piaget continuó investigando, escribiendo y enseñando como profesor a cargo de distintas cátedras en diversas universidades. Sus ideas comenzaron a recorrer el mundo (y hacer discutidas) a través de sus publicaciones, presentaciones en congresos, y conferencias. Jean Piaget murió en Ginebra el 16 de septiembre de 1980 a los 84 años.

Jean Piaget es el principal exponente del enfoque del Desarrollo Cognitivo. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de las personas desde el nacimiento hasta la madurez.

Principios Piagetianos.

Dentro de este principio hay cuatro factores que inciden en el aprendizaje, en la modificación de las estructuras cognitivas, la maduración, la experiencia, el

¹² López González de Cruz Ángela. *Didáctica Especial para la Educación Parvularia.*(2002). Guatemala. Piedra Santa, Pág. 39-40

equilibrio y la transmisión social; respecto a estos factores Piaget estableció los siguientes principios:

1° Maduración: tiene un papel importante que no se debe ignorar, ya que es una condición necesaria para poder acceder a cada uno de los estadios.

2° Experiencia: consiste en que la maduración abre continuamente las posibilidades que deben concentrarse mediante ejercitación.

3° Equilibrio: la reversibilidad operacional es un modelo de un sistema equilibrado.

4° Transmisión social: el cuarto factor fundamentalmente en el desarrollo cognitivo es la transmisión social, en un sentido amplio.¹³

El Juego Simbólico para Piaget.

El juego simbólico proporciona otro excelente ejemplo del desarrollo de la capacidad de representación durante la etapa pre operacional. Piaget creía que a través de la imitación, los niños y las niñas practican y fortalecen los esquemas simbólicos recientemente adquiridos.

Alrededor de los dos años, hacen uso de juguetes menos realistas, tales como un cubo haciendo las funciones de auricular telefónico, con mayor frecuencia, utilizan parte del cuerpo en lugar de objetos; entre los tres y los cinco años mejoran imaginando objetos y sucesos sin ningún soporte del mundo real.

Cuando el juego simbólico aparece al principio, está dirigido a sí mismo; simulan que se alimentan o se lavan ellos mismos, el niño y la niña se convierte en un participante independiente.

¹³ *Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, Material Recopilado por Biblioteca Universidad Pedagógica. Pág. 168-173

Funciones y secuencias de la simbolización según Piaget.

Piaget vio con claridad un aspecto importante de la simbolización cuando subrayó las oportunidades que facilita para ejercitar los esquemas simbólicos, y que la simulación permite a los infantes familiarizarse con las posibilidades de los roles sociales.

Sin embargo, hoy en día la perspectiva de Piaget de la simbolización como una práctica del esquema simbólico está considerada demasiado limitada. El juego no solamente refleja si no que contribuye a las habilidades cognitivas y sociales de los niños.¹⁴

El Juego Simbólico en las Escuelas Parvularias debe permitírsele al niño y la niña ya que por medio de él, como manifiesta Piaget, éste le permitirá entrar en las realidades sociales aprovechando la docente de aula la orientación oportuna ante dicho rol o representación que el infante demuestre.

2.2 Desarrollo Cognitivo.

El desarrollo cognitivo son procesos internos de la mente de los seres humanos, estos procesos inciden en los pensamientos y en las actividades que realizan las personas incluyendo los juegos.

Los juegos son importantes para el Desarrollo Cognitivo. Piaget concibió la cognición humana como una red de estructuras mentales creada por un organismo activo en constantes esfuerzos para dar sentido a la experiencia.

¹⁴Berk, Laura E.. (2001). *Desarrollo del Niño y el Adolescente*. Cuarta edición; España .PEARSON EDUCACIÓN, S.A. pág.301-302

De acuerdo con Piaget, así como el cuerpo tiene estructuras físicas que le capacitan para adaptarse al entorno, del mismo modo la mente construye estructuras psicológicas medios organizados para dar sentido a la experiencia que le permiten adaptarse al mundo exterior.¹⁵

El Desarrollo Cognitivo es una constante construcción que implica el pasaje de estados más elementales a más complejos de conocimientos.

Piaget plantea cuatro factores que intervienen en el desarrollo, que son: a) Maduración biológica, b) La experiencia sobre los objetos, c) La interacción social, y d) Proceso de equilibración.

a) Maduración biológica: es el desenvolvimiento de los cambios biológicos que están programados a nivel genética de cada ser humano desde la concepción.

b) Experiencia sobre los objetos: consiste en actuar sobre los objetos para extraer sus propiedades.

c) Interacción social: consiste en la socialización implica tanto la participación del sujeto como lo que éste recibe del medio.

d) Proceso de equilibración: es un factor imprescindible para el desarrollo cognitivo, pero no suficiente, sin duda, sin este mecanismo que pone en marcha las compensaciones necesarias para responder a las perturbaciones, el desarrollo no sería posible.¹⁶

Procesos cognitivos.

En la construcción de su mundo, el niño y la niña forman esquemas. Un esquema es un concepto o marco de referencia que existe en la mente del individuo para

¹⁵ Berk, Laura E.(2001). *Desarrollo del Niño y el Adolescente*. Cuarta Edición; España .PEARSON EDUCACIÓN, S.A. pág.281

¹⁶ Bendersky, Betina A, 2004, *La Teoría Genética de Piaget. Psicología Evolutiva y Educación*, Primera Edición, Buenos Aires, Longseller, pág. 55-57

organizar e interpretar la información. Los esquemas se enfocan en como el niño y la niña organizan y encuentran sentido a sus experiencias viables.

Piaget dijo que dos procesos son los responsables de cómo el infante forma y adapta sus esquemas, estos son la Asimilación y la Acomodación. La Asimilación ocurre cuando el niño y la niña incorporan un nuevo conocimiento al ya existente. La Acomodación ocurre cuando el infante se ajusta a la nueva información, esto significa que ajustan sus esquemas al entorno.

Piaget también creía que el Desarrollo Cognitivo se basa en una secuencia de cuatro etapas. Cada etapa se encuentra relacionada con la edad y se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento.

Estas diferencias en el pensamiento hacen que cada etapa sea discontinua y más avanzada que la anterior. De acuerdo con Piaget, conocer más información no hace que el pensamiento del infante sea más avanzado. El avance es cualitativamente diferente, las etapas de Jean Piaget son: a) Sensorio motriz, b)Pre operacional, c)Operaciones concretas y d) Operaciones formales.¹⁷

a) Etapa Sensorio motriz (Desde el nacimiento a los dos años de edad).
Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. Cambia de las acciones reflejas a actividades dirigidas hacia metas. El infante progresa de la acción reflexiva e instintiva, cuando nace, hasta el principio del pensamiento simbólico y hacia el final de la etapa.

b) Etapa pre operacional (de 2 a 7 años de edad).
Desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad de pensar de forma simbólica. Es capaz de pensar en forma lógica y en una determinada

¹⁷ Santrock W. John *Psicología de la Educación* (2002), México, Edit. McGraw Hill pag.54-56

dirección va mas allá de la conexión entre la información sensorial y las acciones físicas. Tiene dificultades para considerar el punto de vista de otras personas.

c) Etapa de las operaciones concretas (de 7 a 11 años de edad).

Es capaz de resolver problemas concretos (tangibles) en forma lógica. Comprende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad.

d) Etapa de las operaciones formales (de los 12 años en adelante)

Es capaz de resolver problemas abstractos en forma lógica. Su pensamiento se vuelve más científico. Desarrolla intereses por aspectos y por la identidad.¹⁸

2.3 Juego Educativo: sentido del juego y actividad docente.

El juego está siempre presente porque forma parte de la vida como la naturaleza induce a hacer cosas necesarias para aprender a sobrevivir. El juego es un asunto cercano y cotidiano se piensa en él como algo obvio y, al pensar así, se deja de contemplar la complejidad que lo define, las causas múltiples que lo hacen posible, la diversidad de mundos que abre aquellos elementos esenciales que lo vuelven trascendente.

Se piensa que la vida de los niños y las niñas es jugar y juegan por instinto, una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie. El juego posee cualidades análogas, surge espontáneamente de incitaciones distintas que representan necesidades evolutivas. Le prepara para la madurez es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento.

Los infantes capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducir y llegar al éxito cuando hayan crecido. El juego responde no solo a la tendencia del niño y la niña, sino también a la imitación, inician gozosamente su

¹⁸ Trejo de Palencia, Licda. Etelvina. *Módulo: Psicopedagogía* (2004) San Salvador Edit. Universidad Pedagógica de El Salvador Pág. 24

trato con sus iguales, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es uno de los medios para aprender y demostrar que está aprendiendo, es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño y la niña, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, asimismo, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social. Por eso no es prudente, en cualquier edad del infante, formularle advertencias de lo que él pretende realizar, de no hagas esto, te vas a lastimar, ¡no! eso es peligroso. Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, direcciones claras, entre otros.

El juego también debe verse como medio de socialización. Jugando, los niños y las niñas conocen a otros, haciendo amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y padre de familia debe surgir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño y la niña; aprende y practica la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil, y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

El Sentido del Juego en la Educación.

El interés de los juegos en la Educación no es sólo divertirse, sino más bien extraer de sus enseñanzas, materiales suficientes para compartir un conocimiento, interesante y lograr que los escolares piensen con cierta motivación.

El Juego en la Actividad Docente.

Sobre el juego, en la actividad docente, pesa un antiguo prejuicio que lo considera una actividad inútil y carente de seriedad; por el contrario el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico los juegos favorecen que los escolares aprendan a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, los juegos ayudan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar, desde esta consideración, el juego en el aula desempeña una función instrumental, además tiene un alto valor como recurso didáctico, es un medio que hace más fácil la enseñanza.¹⁹

2.4. El Juego como Factor de Desarrollo Mental.

Con el aumento de la fuerza y coordinación neuromuscular que resulta de las actividades de los juegos, se verifica una evolución paralela.

Los períodos de la niñez son años en que el desarrollo mental, aumenta enormemente. Gran parte de la actividad del juego infantil es extremadamente serio para el niño y la niña de los dos años que juega con sus cubos, el mundo en ese instante ha disminuido de tamaño hasta abarcar, solamente la torre, de altura que está construyendo.

Es difícil, concebir como la mente del infante podría lograr alguna vez su maduración final, si no forjara y aprovechara todos estos fondos dramáticos de juegos, sobre los cuales se desenvuelve.

¹⁹ Pérez Mavilo Calero, *Educación Jugando*, Edito. San Marcos, Lima Perú, 2003 Págs. 21- 25

¿Por qué juega el niño?

Según Schiller, el hombre no está completo, sino cuando juega.

Arte, ciencia y religión a menudo son juegos serios. Sucede inclusive que el juego se desliza a especulaciones en apariencia muy poco preocupadas por la satisfacción íntima que ocasiona la conducta lúdica.

Clapárede, manifiesta que el juego es el bien, es el ideal, es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar.

El niño y la niña es un ser que juega y nada más. Según este autor “La infancia sirve para imitar y para jugar”; “No se puede imaginar la infancia sin sus risas y sus juegos”.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia mientras que por esa tranquilidad, ese silencio, se anuncia a menudo en el infante graves deficiencias mentales.

El niño y la niña que no sabe jugar, será un adulto, que no sabrá pensar. La infancia es, por consiguiente, el aprendizaje para la edad madura.

No se debería decir de un niño o niña que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

Las funciones más importantes se desarrollan por el juego, y se comprende de que es mejor dotado el que juega más. Al lado de lo que se podría llamar sus fines naturales (pre ejercicio, afirmación del yo), el juego puede en efecto, asumir fines artificiales, el hombre adulto puede usar de él a fin de conocer y de formar al infante.

El juego, puede hacer aportaciones de primer orden a esa psicología genérica, mostrando, por ejemplo, como los intereses del niño y la niña evolucionan de edad y como las tendencias primitivas van diversificando, cambiando. Cuando se estudia el carácter de un ser, el juego, puede prestar un valioso, apoyo, como un medio de análisis del carácter.

Se sabe que el infante se entrega totalmente al juego, porque el juego le sirve, para afirmar toda su personalidad; el gusto por el orden, el deseo de hacerse valer, son la sencilla explicación de la mayoría de los juegos infantiles.

Para estudiar la sociedad de los niños y las niñas hay que recurrir desde la primera infancia. El estudio del juego es mucho más revelador si se comparan los juegos de ambos sexos.²⁰

2.5. Características de los Juegos Educativos.

No constituye más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al educando objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con su capacidad de atención, retención y comprensión.

Los Juegos Educativos en general, se ejecutan individualmente pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños. Suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar. Siempre que sea posible, el material debe ser ligero, poco voluminoso y sencillo; debe ordenarse con facilidad y si el educador lo juzga conveniente el niño o la niña puede tomarlo y devolverlo a su sitio.

Preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos; debe ensuciar lo menos posible gracias a la protección con barniz u otros diversos medios.

- No deben ser costosos, para que se pueda renovar sin grandes gastos.
- Los juegos educativos varían de acuerdo al objetivo que se pretende lograr.
- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.

²⁰ Cajita de Sorpresas, *El niño y su Mundo*, Volumen 4, Grupo Editorial. Océano, 2004 Págs. 26,29-30.

- Por la edad de los niños.
- Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o grandes grupos.
- Por la técnica de ejecución y de corrección.²¹

2.6. Recopilación de diferentes juegos educativos atendiendo a su clasificación.

Juegos Visuales Motores.

Estos juegos consisten en desarrollar la relación de la percepción visual por los movimientos, sobre todo en la coordinación entre las funciones visuales y las funciones de las manos, entre ellos se mencionan:

Los Cubos.

Este consiste en agrupar siguiendo indicaciones dadas por él o la docente para lo cual se necesita: veinticinco cubos de madera, que deben medir de cinco a diez centímetros aproximadamente, de colores rojo, azul, amarillo, verde y blanco. Aplicación del juego: se distribuyen los veinticinco cubos de madera sobre una superficie.

Se le indica al niño o niña que:

- a) Agrupe los cubos por colores.
- b) Construya una línea horizontal colocando los cubos alternando los colores.
- c) Construya torres con los cubos de un solo color.
- d) Construya un solo cuadro, utilizando veinticinco cubos donde se alternen los colores.

Clasificación de Objetos.

²¹ Trejo López, Oliva *Educación Creativa Proyectos Escolares*. (2005) México. Edición Euro .Pág.361

Para la realización de este juego se hace uso de material de reciclaje como: tapas de refrescos, palitos de madera, vasos de plástico de varios tamaños, botones de diversos colores, y cajas de cartón de diferentes tamaños.

Aplicación del juego:

Todos los objetos se colocan dentro de una caja, el juego consiste en que el niño y la niña clasifiquen los objetos a partir de indicaciones que pueden ser:

- a) Tamaño
- b) Materiales
- c) Colores
- d) Formas
- e) Texturas.

Encajados de Figuras.

Para este juego se necesita una caja cuadrada plana de madera, de treinta y cinco centímetros por lado y cuatro centímetros de alto con veinticuatro huecos de distintas formas geométricas. Ensambladas en cada hueco va la figura geométrica correspondiente (cuatro cuadrados, cuatro triángulos, cuatro rombos y cuatro rectángulos).

Aplicación del juego: Se sacan las figuras geométricas de la base de la caja, el juego consiste en, insertar en cada hueco de la base de la caja la figura geométrica correspondiente, procurando que ajusten bien.

Juegos Auditivos Motores.

Los juegos consisten en relacionar sonidos con los movimientos de tal manera que niños y niñas asocien y exploren sus posibilidades corporales a partir de recibir los sonidos de instrumentos musicales y de otros objetos, entre ellos están los siguientes:

Tambores.

Se necesitan: cinco cajas de cartón grandes y diez palos que sirvan de baquetas

Aplicación del juego: El juego consiste en coordinar al tocar las cajas, la velocidad y la intensidad del sonido.

- A cada niño y niña se le da una caja y dos palos que serán el tambor y las baquetas.
- Otro niño o niña será el director de orquesta, el cual les dará indicaciones para realizar sonidos con diversas intensidades y velocidades.

La hoja ruidosa.

Se necesitan: hojas de papel de diferentes clases (crespón, china, celofán, etc.)

Aplicación del juego: El juego consiste en reproducir sonidos, al mover de diferentes maneras una hoja de papel, se entrega una hoja de papel a cada niño y niña para que realicen diferentes sonidos al moverlas:

- a) Agitándola.
- b) Arrugándola.
- c) Frotándola.
- d) Golpeándola con la otra mano.
- e) Frotándola con la otra mano.

Nota. Todos los niños deberán trabajar con la misma clase de papel a la misma vez. Se puede agregar la variante de formación de equipos; cada equipo con una clase determinada de papel para realizar comparaciones.

Productores de sonidos.

Para este juego es necesario ilustraciones de: animales, objetos y medios de transporte.

Aplicación del juego:

Este consiste en reproducir onomatopeyas y movimientos de objetos, animales y medios de transportes.

Se les muestra a niños y niñas algunas ilustraciones, por ejemplo un león, y ellos tendrán que hacer los ruidos que produce éste y con el cuerpo deberán moverse como león.

- Se van alternando las ilustraciones.
- Comentar cuales ruidos y movimientos fueron más difíciles de reproducir, y cuáles fueron los más fáciles.

Juegos Visuales.

Estos juegos están relacionados con actividades que sirven para registrar detalles y características de elementos a partir de las sensaciones visuales, así se sugieren los siguientes:

Círculos de colores.

Se necesitan: cincuenta círculos de diez centímetros de diámetro cada uno, cinco de cada color: rojo, verde, azul, amarillo, anaranjado, blanco, morado, rosado, café y negro.

Aplicación del juego:

El juego consiste en observar y contar los colores.

- Los círculos de colores se van colocando de uno en uno sobre la superficie, quedando todos los colores dispersos.
- Se les pregunta a los niños y niñas cuántos círculos rojos, azules o negros se encuentran en la superficie.
- Se aumenta o se quitan círculos, así como se hacen nuevas distribuciones.
- Se vuelven a realizar preguntas sobre el número de círculos y colores.

Los colores del arco iris.

Para este juego es necesaria: una lámina donde estén dibujados una ciudad y un gran arcoíris. La ciudad está pintada con los colores del arcoíris

Aplicación del juego:

El juego consiste en observar y diferenciar los colores.

- Se coloca a la vista de niños y niñas las láminas ilustradas.
- Se les pregunta a niños y niñas qué figuras tienen el color amarillo del arco iris, ellos deberán contestar: la casa, la silla, la pelota y otros que contenga las láminas, (estas figuras efectivamente se encuentran en las láminas de color amarillo).

Juegos Perceptivos.

Estos juegos están encaminados a propiciar por medio de los sentidos, situaciones donde los niños y niñas diversifiquen y enriquezcan su percepción al ver y registrar con más detalle las sensaciones visuales, auditivas, sonoras y táctiles que le sugiere el ambiente que le rodea, de ellos se detallan los siguientes:

Dibujando la música.

Se necesita: una grabación de música clásica con su respectivo aparato reproductor, hojas de cartulina blanca, pintura vinílica de colores primarios, pinceles delgados.

Aplicación del juego:

El juego consiste en relacionar los colores con la música y los movimientos de las manos con la vista.

- Los niños y niñas se sientan en círculo y en medio se colocan las cartulinas, la pintura y los pinceles.
- Sentados escuchan la música.

- Se les pide que dibujen lo que escuchan en la música utilizando los pinceles.
- Continuar el dibujo utilizando solamente los dedos.
- Comentar con los niños y niñas las sensaciones que descubrieron al realizar el juego.

Sabores y colores.

Se necesitan los siguientes materiales: sal, azúcar, cebolla molida, manzana molida, jícama molida, páginas blancas y crayolas.

Aplicación del juego:

El juego consiste en distinguir sabores y relacionarlos con los colores

- En distintos recipientes se colocan la sal, azúcar, cebolla, manzana y jícama
- Se vendan los ojos a un niño o niña y se le dan los diferentes alimentos a degustar.
- Se le pregunta ¿Cuáles son dulces y cuáles son amargos? ¿Cuál le gustó? ¿Cuál no le gustó? ¿Qué alimento probó?
- El niño o niña selecciona dos alimentos y los representa dibujándolos con un color.
- Se comenta con niños y niñas y se formulan conclusiones.

Juegos Psicomotrices.

Estos juegos están encaminados a estimular los movimientos efectuados por los músculos con ayuda del sistema nervioso.

En los niños y niñas los movimientos del cuerpo se producen cuando en una situación, por ejemplo al sentarse en una silla, el cerebro ordena a los músculos los movimientos necesarios para realizar la acción antes dicha. Para que ésta pueda ejecutarse correctamente con los movimientos necesarios para ello han de ser ordenados y coordinados para alcanzar un fin, entre ellos se tiene:

Sopas y líneas.

Para este juego es necesario: pastas con figuras de estrellas, ruedas, letras, conchitas, etc. (la que se utiliza para la elaboración de sopas)

Aplicación del juego:

El juego consiste en lograr la motricidad fina proponiendo un control del movimiento de brazos, manos y dedos al manipular la sopa sobre unas líneas

- Se trazan varias líneas de entre treinta y cincuenta centímetros de largo sobre una superficie de acuerdo al número de niños y niñas.
- A los niños y niñas se les dan las sopas, las cuales a una señal, deben ir colocando sobre la línea que corresponde.
- Una variante del juego es colocar en la línea dos tipos de sopas alternamente.

Caminos.

Únicamente se utilizará: tiza de colores.

Aplicación del juego:

El juego consiste en coordinar el equilibrio al caminar entre diversos caminos, por lo que se debe

- Trazar con tiza un camino en el piso, el cual en algunas de sus partes se hace angosto, en otras partes curvas y partes quebradas.
- Niños y niñas tienen que pasar por el camino sin pisar las rayas que lo marcan.
- Los alumnos pasan uno por uno por el camino.
- Después pasan en parejas, en tríos y en grupos, formados en fila.

Juegos de Iniciación a la Lectoescritura.

El propósito de estos juegos es estimular el desarrollo del lenguaje expresivo mediante juegos de formación, articulación y comprensión del lenguaje, por ejemplo:

a, e, i, o, u.

El juego consiste en practicar la correcta formación de las vocales.

Aplicación del juego:

- Se escriben las vocales sobre el pizarrón o en una página.
- Los alumnos leen en voz alta las vocales.
- Forman equipos de cinco integrantes y a cada uno entregarle una vocal.
- Al ir señalando cada niño su vocal debe decir una palabra que comience con la vocal haciendo énfasis en ella; por ejemplo, ardilla, elefante, iglesia, oso, uva.

Cambiando vocales.

El juego consiste en decir un mismo enunciado o verso usando cualquiera de las vocales, pero sólo una en todas las palabras.

Aplicación del juego:

Se escribe un verso en el pizarrón, por ejemplo: cuando voy a casa de Peña, con la patita le hago señas.

- El mismo verso se escribe solamente con la vocal **a**, ejemplo caanda vay a casa da paña, can la patata, la haga saña.
- Niños y niñas la leen en voz alta.
- Y así con la vocal i, o, u.

2.7. Construcción de Marco Empírico.

2.7.1. Monografía.

Datos Geográficos de Departamento de San Salvador.

El Centro Escolar Joaquín Rodezno está ubicado en el municipio de San Salvador que pertenece al Departamento de San Salvador República de El Salvador, C.A.

El departamento de San Salvador se encuentra ubicado en la zona central de la República de El Salvador, y está limitado por los siguientes departamentos al Norte Chalatenango; al Este Cuscatlán y La Paz; al Sur y al Oeste La Libertad; se localiza entre las coordenadas geográficas siguientes: 13°41'24.00 "N'89°11'24.01"O/13.69.-89. El departamento se divide en siete distritos, y diecinueve municipios en total. El actual Gobernador Departamental se llama Fernando González asignado por la Presidencia de la República, quién es del partido FMLN (Frente Militar para la Liberación Nacional)

Indicadores Geográficos del Municipio de San Salvador.

La cabecera departamental de San Salvador es San Salvador, con una altura de 600 y 1000 metros sobre el nivel del mar, con una extensión de 886,15 km².

El área del municipio de San Salvador es de 72.3 kilómetros cuadrados, lo que representa el 8.2 % del área total del departamento.

Se encuentra ubicado entre las coordenadas geográficas siguientes: 13° 45'15" LN (extremo septentrional) y 13° 37'35" LN (extremo meridional); 89° 09'41" (extremo oriental) y 89° 16'36" (extremo occidental).

El municipio de San Salvador está limitado por los municipios siguientes, al Norte por Nejapa, Mejicanos, Cuscatancingo, y Ciudad Delgado; al Este por Ciudad Delgado, Soyapango y San Marcos, al Sur por San Marcos y Panchimalco, al

Oeste por Antiguo Cuscatlán y Santa Tecla(los dos del departamento de la Libertad).

La cabecera del municipio es la ciudad de San Salvador. La ciudad comprende los barrios: El Calvario, Candelaria, San Jacinto, San Esteban, Lourdes, La Vega, La Merced, Concepción, Santa Anita, San José y San Miguelito. El Municipio de San Salvador cuenta con doscientas cuatro colonias en la zona urbana.

La ciudad de San Salvador, situada casi en el centro del territorio salvadoreño, se encuentra rodeada por el volcán Quezaltepeque conocido como de San Salvador, las lomas de Candelaria y Amatepec o Cerro de San Jacinto.

Como capital de la nación, la ciudad alberga las sedes del Gobierno y el Consejo de Ministros de El Salvador, Asamblea Legislativa, Corte Suprema de Justicia y demás instituciones y organismos del Estado, así como la residencia oficial del Presidente de la República, es también la sede del Arzobispado Católico. Es la mayor ciudad del país desde el punto de vista económico, asiento de las principales industrias y empresas de Servicios de El Salvador.²²

Datos Históricos.

Después de las victorias sobre las huestes pipiles en las batallas de Acaxual y Tacuzcalco, el conquistador Pedro de Alvarado intentó someter a los nativos de la capital del Señorío de Cuzcatlán a su arribo el 18 de junio de 1524. Los cuscatlecos, sin embargo, huyeron a las montañas vecinas y el extremeño tuvo que replegarse hacia la zona de la actual Guatemala. La primera Villa de San Salvador se fundó a menos de un año de ésta expedición, por una misión no documentada al mando de Gonzalo de Alvarado. La primera mención que existe acerca de este asentamiento es una carta del mismo Pedro de Alvarado en

²² FUENTE: Alcaldía Municipal de San Salvador, 2009.

Guatemala el 6 de mayo de 1525 haciendo notar que no se podía celebrar un cabildo por la ausencia de Diego de Holguín quien había partido a tomar el puesto de Alcalde ordinario de la Villa de San Salvador.

Después de la pacificación de la región, la pequeña localidad fue abandonada poco a poco y el nuevo asentamiento se ubicó, el año de 1545, en el valle de Zalcuatitán renombrado como “Valle de las Hamacas”. Se estima que tal acampamiento estuvo en la llamada cuesta del Palo Verde, y que fue conocida como “La Aldea”. Al norte de ese emplazamiento se comenzó a trazar la Plaza Mayor, donde se ubica actualmente la Plaza Libertad; al Este, se erigió la Iglesia consagrada al Santísimo Salvador del Mundo. El 27 de septiembre de 1546, mediante trámites de los procuradores Alonso de Oliveros y Hernán Méndez de Sotomayor, y por petición del Secretario de la Real Corona Juan de Samano ante el infante don Felipe por la ausencia del emperador Carlos V de Alemania y I de España, se elevó la villa a la categoría de ciudad por Real Provisión.

Durante la época colonial la ciudad fue parte de la Alcaldía Mayor de San Salvador, y estaba bajo la autoridad principal de la región: la Capitanía General de Guatemala. En el siglo XVII, la actividad principal de esta región fue el añil, para su exportación a Europa. En la segunda mitad del siglo XVIII, debido a las Reformas Borbónicas, que tenían como objetivo mejorar el cobro de impuestos y crear monopolios estatales, se creó la Intendencia de San Salvador en 1785; la propia ciudad fue cabecera de su partido.

San Salvador tuvo un destacado rol en los años previos a la independencia de Centroamérica. Fue allí donde sucedió la primera rebelión en 1811 en contra de las autoridades de la Capitanía, y una más en 1814, ambas sin éxito. Con la declaración del Plan de Iguala por Agustín de Iturbide, las entonces provincias de la Capitanía declararon su emancipación el 15 de septiembre de 1821. Las noticias de este suceso llegaron a San Salvador el 21 de septiembre.

A partir de entonces las antiguas intendencias fueron gobernadas independientemente. De hecho en San Salvador regía un Jefe Político, pero en

definitiva, todas estaban aún bajo la dirección de una Junta Provisional Consultiva con sede en Guatemala. Meses después llegó desde México una invitación de Iturbide para que las provincias se unieran al nuevo Imperio. La Junta decidió su anexión el 5 de enero de 1822; solo dos ayuntamientos, de los 170 que conformaban la región, se negaron: San Salvador y San Vicente. En los siguientes dos años la ciudad enfrentó dos invasiones desde Guatemala, que las fuerzas defensoras pudieron repeler. Sin embargo, en febrero de 1823, Vicente Filísola asedió a la ciudad y la ocupó; su estadía acabó debido al retiro del poder de Iturbide.

Con el nacimiento de la República Federal de Centroamérica en 1824, la ciudad fue afectada en los turbulentos años que enfrentaron Liberales y Conservadores. Para separarse de la influencia de poder que ejercía la ciudad de Guatemala, Francisco Morazán decidió crear un Distrito Federal en San Salvador en 1834. La situación caótica de la región creó un estado de pobreza general. Tal condición provocó, además, una epidemia de cólera en 1836.

La economía del país cambió gradualmente en la segunda mitad del siglo XIX, pues el añil fue sustituido por el cultivo de café como principal producto de exportación. La ciudad tuvo un cambio en sus edificios principales, cuyos diseños tuvieron influencias europeas. Para el caso, durante la administración del General Gerardo Barrios fue construido un Palacio Nacional con características Neoclásicas; lo mismo que la Universidad de El Salvador, en 1870, con notables influencias francesas. Por otro lado, un hecho destacado fue la llegada del telégrafo en 1879. Un viajero de apellido Sherzer describió a la población en esos años:

“Entre todas las ciudades que he visitado en Centroamérica, con la única excepción de Guatemala, (San Salvador) es la más limpia y con apariencia más placentera”.

Un diplomático estadounidense, por su parte, en un libro llamado “Notas sobre Centroamérica” estimaba la población de esta localidad en 25.000 personas en

1852. A pesar de todo, cualquier avance en la infraestructura tenía como problema los habituales terremotos que han asolado la región. En 1854 hubo tanta destrucción en la capital, que las autoridades se trasladaron a Cojutepeque por cuatro años; y Santa Tecla surgió para hacer de ella una potencial capital. Hubo otros acontecimientos de este tipo en 1873 y 1880.

Siglos XX y XXI.

A inicios del siglo XX, la capital, como el país en general, se desarrollaron en función de los ingresos generados por la exportación del café. Como expresión de esa prosperidad fueron iniciadas diversas estructuras reconocidas en la urbe, tales como el Parque Dueñas, después conocido como Plaza Libertad (1900); el Teatro Nacional de San Salvador; la ex Casa Presidencial (1911) y el Hospital Rosales (inaugurado en 1902). Todas construidas en aras de hacer la localidad más cosmopolita. Sin embargo, nuevamente los desastres naturales destrozaron muchos edificios de esos años con los terremotos de 1917 y 1919; y una inundación en 1922.

Por ser la sede del gobierno, en San Salvador ocurrieron importantes acontecimientos políticos a lo largo del siglo. Justo en los primeros años acaeció el magnicidio del entonces presidente Manuel Enrique Araujo el 4 de febrero de 1913 en la Plaza Barrios.

Años más tarde arribaría al poder Maximiliano Hernández Martínez a través de un Golpe de Estado en 1931, en medio de la crisis económica que resultó en la caída de los precios del café durante los años de la Gran Depresión. A partir de entonces iniciaría una época de agitación política con el predominio del estamento militar.

En la década de los años 1970, con el aumento de la violencia política, San Salvador fue el escenario de numerosas protestas populares de diversas

organizaciones opositoras al régimen; la mayor de ellas, registrada en la historia del país, ocurrió el 22 de enero de 1980.

Con el advenimiento de la guerra civil, a pesar de no ser teatro de operaciones militares, la situación en las calles de la capital era de zozobra. Desapariciones forzadas, bombas y paros de transporte público eran habituales.

En esos años, un acontecimiento en especial asoló el área metropolitana: el terremoto de 1986, el cual, además de cobrarse alrededor de 1.500 vidas, destruyó muchos de los edificios del "Centro Histórico".

Otro de los momentos más críticos ocurrió con la denominada "Ofensiva Final" del 11 de noviembre de 1989.

La firma de los Acuerdos de Paz de Chapultepec, el 16 de enero de 1992, terminó con la guerra. En esos días, en el centro histórico se desarrollaron diversas muestras de júbilo, especialmente el 1 de febrero con el cese oficial de las acciones militares. A pesar de este logro histórico que puso fin a la violencia política, nuevos retos aparecieron con la progresión de la violencia delincriminal.

En la década de los años 1990 hubo un auge económico con la implantación de un modelo neoliberal en el país. La ciudad fue más activa económicamente con la llegada de franquicias internacionales, la creación de nuevos pasos vehiculares a desnivel, nuevos centros comerciales, y zonas de esparcimiento.

En la primera década del siglo XXI, el Gobierno ha construido nuevas carreteras en las afueras del municipio para descongestionar el paso por la ciudad. Por otro lado, el desempleo en los últimos años ha provocado más problemas sociales, entre ellos el aumento del comercio informal.

Datos Demográficos.

Según censo realizado por la DIGESTYC, entre el 12 y 27 de Mayo de 2,007, la mayor concentración de la población la tiene la capital de San Salvador con 1,567,156 personas, de las cuales 838,359 son mujeres y 728,797 hombres, una densidad de población de 273 habitantes por kilómetro cuadrado, y una tasa de crecimiento geométrico de 3.2%.²³

Datos Hidrográficos.

Los principales ríos del municipio de San Salvador son:

El río **Acelhuate**: se forma de la confluencia de los ríos Matalapa e Ilohuapa, a 2.2 Kilómetros al Sur de la ciudad de San Salvador, describiendo un rumbo serpenteado de Sur a Noroeste hasta abandonar el municipio.

El río el Garroba y las Quebradas La Mascota y Monserrat vierten sus aguas en el río Acelhuate. Tiene un recorrido dentro del municipio de 7.0 Kilómetros.

El río **Ilohuapa**: nace dentro del municipio, se forma de la confluencia de dos quebradas sin nombre, justo en la finca San Francisco, a 5.2 Kilómetros al Sur de la ciudad de San Salvador, describiendo un rumbo serpenteado de Sur a Noroeste. Desaparece al unirse con el río Matalapa, para dar origen al río Acelhuate. Tiene un recorrido dentro del municipio de 4.0 kilómetros. Otros ríos de menor importancia son San Antonio, Urbina y Casa de Piedra.

Entre las quebradas están: El Garroba, Sirimullo, La Quebradona, Los Cojos, Las Lajas, El Manguito, La Lechuza, La Mascota, Monserrat, El Níspero, San Felipe, Tutunichapa, (estas dos últimos conocidas como arenales).²⁴

Datos de Reconocimiento: Diseño y Elaboración de Mapa.

²³ FUENTE: Dirección General de Estadísticas y Censos (DIGESTYC), 2009.

²⁴ FUENTE: Fondo de Inversión Social para el Desarrollo Local (FISDL), 2,010.



Descripción General de Espacios y Símbolos.



Iglesias



Escuelas



Alcaldía



Parques

Estructura Habitacional Básica

Los tipos de construcción son de sistema mixto, adobe, bahareque, lámina y madera. Los techos son de teja, lámina, duralita, loza o plafón y los pisos son de ladrillo, cemento, cerámica y tierra.

Estructura Económica y Social, de Acuerdo al Acceso a Servicios.

En el Área Metropolitana de San Salvador circulan alrededor de 200.000 vehículos diarios registrados. Hacia el propio municipio de San Salvador, en horas pico de la mañana, se realizan unos 300.000 viajes. Alrededor de la ciudad hay vías primarias que la comunican con el interior del país, siendo estas la Troncal del Norte, hacia Apopa y Chalatenango, y el Norte la carretera a Santa Tecla con rumbo al Occidente del país, la carretera al Aeropuerto Internacional de Comalapa, y el Boulevard del Ejército Nacional, hacia el Oriente. Cabe mencionar como carretera principal la Panamericana que atraviesa todo el territorio salvadoreño conectándolo con Guatemala y Nicaragua.

Por ser la ciudad un paso obligado si se atraviesa por el territorio salvadoreño, el Gobierno ha construido, desde inicios del siglo, diversas vías para el descongestionamiento del tráfico vehicular. Entre estas carreteras están el trayecto Troncal del Norte a Soyapango, prolongación Boulevard Constitución, y el Boulevard Diego de Holguín (en construcción).

Las calles de la ciudad son todas pavimentadas cuyas principales son: Calle Arce, Calle Rubén Darío, Calle Delgado, el Paseo General Escalón, las avenidas Cuscatlán, España, los boulevares Venezuela, Constitución, Los Héroes y Los Próceres (también conocida como la autopista Sur) y Comalapa. Alamedas: Manuel Enrique Araujo, Franklin D. Roosevelt, Juan Pablo II.

La denominación numérica de calles y avenidas está organizada de acuerdo a los cuatro cuadrantes que forman el cruce de la Avenida España y Avenida Cuscatlán (al norte y al sur, respectivamente), con las calles Arce y Delgado (al poniente y

oriente) en el centro de la ciudad. Así, las avenidas con números impares Norte y Sur se encuentran al Oeste de este cruce y las de números pares al Este. Las calles, por su parte, con denominación impar poniente y oriente, están al Norte del cruce; las pares poniente y oriente, al Sur.

En cuanto al transporte público, hay una disponibilidad considerable de autobuses y microbuses a un costo de US\$0.20, el pasaje para los primeros y de US\$0.25 para los segundos. En San Salvador se encuentran, asimismo, las Terminales de Occidente y Oriente que son punto de las unidades de autobuses que se dirigen a diversas zonas del país (la Terminal de Occidente aloja empresas que dan servicio hacia Guatemala y México). En cuanto al servicio internacional de buses, desde la Terminal Puerto Bus parten rutas a ciudades vecinas de Centroamérica. Por otro lado, desde el 1 de octubre de 2007, los Ferrocarriles Nacionales de El Salvador (FENADESAL) han reanudado el servicio a un costo módico de US\$0.10. El tren parte desde las inmediaciones de la Terminal de buses de Oriente hasta la localidad de Apopa.

Medios de Comunicación.

La ciudad dispone de la variedad de medios de comunicación modernos. En telefonía fija, pública y móvil, tienen su sede en la urbe las principales empresas dedicadas a estos servicios en el país. Entre ellas se encuentran Telecom, Telefónica, Tigo, Digicel, Saltel, etc. También hay cobertura en servicios de televisión Nacional con señal de canales para toda la población como son canales 2,4,6, 8,10,12,21,23,33 entre otros y por cable satelital:Claro TV, SKY e Internet.

En ésta capital circulan los principales medios escritos y tiene su sede algunos de los principales periódicos de El Salvador, entre ellos El Diario de Hoy, La Prensa Gráfica, Diario Co Latino, y Diario El Mundo. En cuanto a la televisión, también tienen su asiento empresas como Telecorporación Salvadoreña, Grupo Megavisión, TV Azteca El Salvador y Tecnovisión; también hay teledifusoras de instituciones educativas (Universidad Francisco Gavidia) y cristianas (católicas y

protestantes). En cuanto a radiodifusoras, hay diversidad de programación en las frecuencias de FM y AM, tanto de contenido comercial, participativo-comunitario o cristiano (de línea católica o protestante).

Servicios Básicos con que Cuenta el Municipio de San Salvador.

El alumbrado eléctrico de San Salvador, es servido en gran parte de la población por la generadora de Distribución de Electricidad CAESS. S.A. de C.V; sin embargo existen otras generadoras que dan menos cobertura En las zonas urbanas y rurales, el agua potable es suministrada por la Administración Nacional de Acueductos y Alcantarillados (ANDA). También San Salvador posee calles pavimentadas en la zona urbana; polvosas y adoquinadas en las zonas rurales.

El servicio de telefonía disponible para el cliente, es servido por TELECOM, MOVISTAR, DIGICEL, TELEMÓVIL. Para el servicio de telefonía fija lo cubren la compañía MOVISTAR, TELEMÓVIL y CLARO. Para la telefonía móvil están: CLARO, MOVISTAR, DIGICEL Y TELEMÓVIL.

Recursos Locales con que Cuenta el Municipio de San Salvador.

Alcaldía.

La sede Central, está construida con materiales mixtos, es de dos plantas, está formada por diez oficinas para la atención al ciudadano. En la segunda planta está la oficina del alcalde doctor Norman Quijano, del partido ARENA (Alianza Republicana Nacionalista) y sus concejales, tiene parqueo interno y externo. Para una mejor atención al cliente. La Alcandía de San Salvador se ha descentralizado por lo que cuenta con oficinas en barrios y colonias distribuidas por distritos.

Mercados.

El Mercado Municipal de San Salvador de mayor afluencia es el Mercado Central, ubicado entre calle Gerardo Barrios, 12ª calle poniente y calle al cementerio, avenida 29 de Agosto, ubicación Barrio El Calvario. Cuenta con puestos formales y puestos informales alrededor del mercado. Se caracteriza por un comercio diversificado, centrado en la comercialización de productos claves como: frutas, verduras, carnes, cereales, ropa y calzado. También se encuentran otros mercados en diferentes zonas del municipio entre ellos: Belloso, Tinetti, Modelo, San Miguelito, San Jacinto, La Tiendona y San Antonio.

Parques de diversiones.

El municipio de San Salvador solamente cuenta con los parques Cuscatlán ubicado entre la 25ª Sur y hospital Rosales y el Parque Infantil, que está ubicado por la Alameda Juan Pablo II y el INDES.

Parque Infantil.

El Parque Infantil se ha convertido en uno de los pocos lugares en el centro de San Salvador en los que aún se puede respirar aire puro y convivir con la naturaleza. Figuras infantiles como la de Tribilín, Mickey y Dumbo adornan las instalaciones del centro recreativo, cuyos atractivos, además de la vegetación, son los juegos mecánicos y un tren que recorre el recinto.

Este parque recreativo data desde el 12 de octubre de 1892. Bajo la presidencia del general Carlos Ezeta, se inauguró con el nombre de "Campo Marte", en el cual había un Hipódromo, canchas deportivas, lagunas artificiales y una extensa zona de vegetación formaban parte del diseño original del lugar, que contaba con una extensión aproximada de 16 manzanas (en la actualidad solo tiene cinco).

En las instalaciones se llevaban a cabo actividades populares, como conciertos nocturnos con bandas regimentales, paradas militares, presentaciones artísticas, actividades cívicas, las fiestas agostinas y además fue el lugar en el que un avión aterrizó por primera vez en el país.

En 1956, por iniciativa del presidente Óscar Osorio se le cambia nombre al parque y es bautizado como Parque Infantil de Diversiones, y se le instalan juegos para los pequeños.

Años después su extensión se vio reducida drásticamente, debido a la construcción de la Alameda Juan Pablo II, el Palacio de los Deportes, la Fiscalía General y la Procuraduría General de la República.

A pesar de la reducción de terrenos, aún es considerado como uno de los últimos refugios ecológicos que existen en el centro de San Salvador y es uno de los centros de diversión infantil preferidos por chicos y grandes, quienes buscan un lugar para descansar y para relajarse.

Parque Cuscatlán.

El parque Cuscatlán Localizado en el corazón de la capital de El Salvador, adentro del área están ubicados sitios de interés como el Museo Tin Marín, la Sala Nacional de Exposiciones y el Monumento a la Memoria y la Verdad por los caídos durante la guerra civil.

Además de ser sitio de esparcimiento familiar, en el lugar se desarrollan diferentes exposiciones y conciertos musicales, especialmente durante las fiestas patronales de la capital.

Parques Conmemorativos.

En el municipio hay plazas que fueron diseñadas con un fin conmemorativo entre ellas las Plazas Libertad, Simón Bolívar, Centenario, las cuales han sido reforestadas y remodeladas con el afán de servir para recreación.

Oficina de Correo de El Salvador (Oficina Estatal).

San Salvador posee una oficina Central de correo ubicada en la Diagonal Universitaria y Medicina Legal, (En el Centro de Gobierno). También hay buzones distribuidos en diferentes comercios particulares, que los tienen a cargo, para brindar un mejor servicio.

Teléfonos Públicos.

Los teléfonos públicos se encuentran ubicados en zonas estratégicas en el área céntrica de San Salvador y en sus alrededores.

Agencias de Telefonía.

Las agencias telefónicas del municipio de San Salvador son las siguientes: TELECOM, calle Rubén Darío entre 7ª avenida sur. Movistar y Telemóvil que están ubicadas por el monumento Divino Salvador del Mundo.

Campos Deportivos.

En el municipio de San Salvador se encuentran cuatro principales centros deportivos, El Instituto Nacional de los Deportes (INDES), ubicado en la Alameda Juan Pablo II y Calle Bustamante y Rivero Centro de Gobierno San Salvador. El estadio Jorge Mágico González ubicado por el Boulevard de los Héroes en la colonia Flor Blanca. El estadio Cuscatlán, ubicado en el Boulevard de los Próceres, el Campo de Pelota frente al Centro de Ferias y Convenciones. Y el Gimnasio Nacional Adolfo Pineda en la colonia Flor Blanca.

Bancos y Agencias Bancarias.

En San Salvador hay agencias bancarias que son: Banco Agrícola, HSBC, Scotiabank, CITY BANK, Procredit, Banco Central de Fomento Agropecuario, Banco Hipotecario y Banco de América Central.

Indicadores de Servicios Educativos en el Municipio de San Salvador.

Aspectos Educativos.

San Salvador posee centros de enseñanza Parvularia, Básica, Media y Superior. La escolaridad promedio de la población alfabetizada, en el municipio de San Salvador ha alcanzado el nivel aceptado de escolaridad de 22,122 de años anteriores, que es promedio nacional. El analfabetismo en el municipio de San Salvador alcanza el 20%. Actualmente existen proyectos de alfabetización dentro de este municipio.

Nómina de las Escuelas o Centros Educativos pertenecientes al distrito en el que se encuentra el Centro Escolar en estudio.

a) NOMBRES DE ESCUELAS O CENTROS ESCOLARES PÚBLICOS.

1. Instituto Nacional General Francisco Morazán.
2. Centro Escolar Gustavo Marroquín.
3. Centro Escolar República de Colombia
4. Centro Escolar República de Argentina.
5. Centro Escolar República de Costa Rica.
6. Complejo Católico San Francisco.
7. Centro Escolar Unión Centro Americana.
8. Centro Escolar Francisco Campos.
9. Centro Escolar Monseñor Basilio Plantier.

b) NOMBRE DE ESCUELAS O CENTROS ESCOLARES PRIVADOS.

1. Colegio María Inmaculada.
2. Colegio Corazón de María.
3. Colegio Católico Kerigma.
4. Colegio Oxford.

5. Colegio Americano de Computación.
6. Colegio María Auxiliadora.
7. Colegio Domingo Savio.
- 8 .Colegio Eucarístico.²⁵

En San Salvador tiene su sede, algunas de las más importantes universidades del país, entre ellas: Universidad de El Salvador (Estatal), la Universidad Centroamericana “José Simeón Cañas”, la Universidad Tecnológica de El Salvador, La Universidad Pedagógica de El Salvador.

Indicadores de Servicio de Salud.

San Salvador cuenta con los siguientes servicios de salud: consultorios médicos privados, consultorios odontológicos, laboratorios clínicos y farmacias, Hospitales públicos estatales entre ellos están: Hospital Benjamin Bloom, Hospital Rosales, Hospital de Maternidad; el Instituto Salvadoreño del Seguro Social (ISSS)(Semi-autónomo), y Unidades de Salud FOSALUD; además en el municipio de San Salvador hay un Centro de Rehabilitación, que atiende a personas con capacidades especiales (FUNTER).

Entre los hospitales privados se encuentran: Profamilia, Hospital Paravida, Hospital Bautista, Instituto de Ojos, Centro Pediátrico.

Indicadores Económicos.

Industria y Comercio.

El municipio de San Salvador cuenta con actividades económicas principales de la localidad es el comercio formal e informal.

Las actividades económicas formales son:

²⁵ FUENTE: Dirección Departamental de Educación, Departamental de San Salvador, Informe Estadístico del Distrito Educativo, 2009

- SUPERMERCADOS: El Súper Selectos, Despensa Familiar, Despensa de Don Juan, Híper Europa, Híper Paiz.
- AGROSERVICIOS: FARRAR.
- ALIMENTOS: Pupuserías, Panadería el Rosario, Mister Donut, Pollo Campero, Cafeterías, Pizza Hut. BIGGETS, KENTUKY.
- ALMACENES: Almacenes de ropa en general, zapaterías entre ellas: ADOC, MD, PAYLES, LEESHOES, ACE BUY.
- CENTROS COMERCIALES DE ENSERES ELÉCTRICOS Y DEL HOGAR: Metro Centro y Metro Sur.
- FERRETERIAS: Vidrí, Freund.
- FABRICAS: Galvaniza.
- SERVICIOS: Gasolineras ESSO, Shell y Texaco.

Comercio Informal: personas que venden a las afueras del mercado, en los alrededores de los supermercados y en las aceras del centro Histórico.

La industria de la construcción también se ha visto incrementada, pero se observa menos utilización de ladrillos de barro cocido con leña, hoy en día se están usando bloques de cemento, para las paredes, cerámica para los pisos y láminas para los techos.

En la ciudad de San Salvador existe una cantidad considerable de talleres de reparación de vehículos, de estructuras metálicas, compras de chatarras para procesarlas y elaborar el hierro y luego venderlo. En algunos casos ocasionan mucho ruido y en la época lluviosa sirven de reservorio para criaderos de zancudo.

Pero más preocupante aún es el comercio de plaguicidas sobre todo con los lugares de almacenamiento y venta de productos agroquímicos, agropecuarios y agroindustriales. Existen dos lugares donde se venden agroquímicos en la zona urbana del municipio, que están ubicadas en las zonas comerciales, uno de estos agros servicios se encuentra cerca de un comedor.

Actividad Comercial.

Las actividades comerciales que se realizan en San Salvador son de productividad y exportación.

Productividad y Exportación.

En el municipio de San Salvador, existe diversa productividad entre ella: industrias de productos alimenticios, bebidas y artesanías, además de materiales de construcción, industrias farmacéuticas y químicas.

Entre los productos que exporta El Salvador se encuentran una variedad de alimentos y bebidas, azúcar, café, productos o animales del mar. Manufacturas Diversas como: confección de calzado, metalmecánica, pieles y cueros, plásticos en general, productos de madera como muebles y mobiliarios, químicos farmacéuticos y servicios textiles.

Indicadores Culturales en el Municipio de San Salvador.

Estructura Familiar.

La estructura familiar en San Salvador un 25 % son familias nucleares y el 75% son las familias extensas.

Costumbres y Tradiciones.

La fiesta patronal es en honor al Divino Salvador del Mundo, patrono del país y se celebra del 1º al 6 de agosto que son días feriados en San Salvador, el 5 y 6, es feriado a nivel Nacional. En esta ocasión los eventos principales son los desfiles de carrozas que atraviesan la ciudad, además de una procesión religiosa, el día 5,

que culmina en una ceremonia que representa la Transfiguración de Jesús y una misa principal, el día 6, frente a la Catedral Metropolitana.

En San Salvador también se celebra con mucha devoción la Semana Santa, elaborando alfombras para las procesiones, el 3 de Mayo se celebra el Día de La Cruz, y el 12 de diciembre devoción a la Virgen de Guadalupe. También se celebran las fiestas navideñas, en la que realizan las posadas.

Vestimenta.

En cuanto a la forma de vestir, la población de San Salvador utiliza vestimenta moderna según la moda del momento. Se ha dejado atrás los trajes típicos que sobresalían en la Época Colonial, actualmente sólo se utilizan en la realización de actos culturales.

Idioma oficial.

EL idioma oficial es el Español el cual es de dominio popular.

Comida típica.

La comida tradicional de San Salvador son las pupusas, platillos típicos, sopa de Patas, gallina india, tamales, atol Shuco, refresco de cebada y horchata.

Religión.

Entre los templos católicos de San Salvador destacan la Basílica Sagrado Corazón de Jesús y la Catedral Metropolitana. En el centro de la ciudad se encuentra la Catedral Metropolitana de San Salvador, siendo parte de la Arquidiócesis de San Salvador. La mayor parte de la población profesa el Catolicismo, pero también hay una cantidad considerable de grupos protestantes, Testigos de Jehová y Mormones.

Sitios Turísticos:

El Municipio de San Salvador cuenta con los sitios turísticos siguientes: Parque Zoológico Nacional, Jardín Botánico Saburo Hirao, Parque Balboa, Museo Nacional doctor David J. Guzmán, el museo de Arte (MARTE), Parque Infantil, Plaza Barrios, Plaza Libertad y Catedral Metropolitana.

Cabe mencionar que también cuenta con Patrimonios y Monumentos Nacionales así como lugares de interés histórico como lo es el Centro Histórico de San Salvador donde se inició el crecimiento de la ciudad desde la Época Colonial.

Algunos monumentos son: El Monumento al Divino Salvador del Mundo, ubicado en la Plaza de Las Américas, dedicado al Patrono de la Ciudad y todo un símbolo nacional. También son considerados monumentos nacionales el campanario de la Iglesia de la Merced, la tumba del escritor Alberto Masferrer; la tumba del Capitán General Gerardo Barrios, Iglesia Nuestra Señora de Candelaria, Teatro Nacional, Palacio Nacional, Hospital Rosales, entre otros; y como bienes culturales: la Casa Dueñas; ex Casa Presidencial; Parque Venustiano Carranza; Salón Azul del Palacio Nacional.

Migración

El principal destino de las personas de San Salvador que migran a otro país es hacia Estados Unidos, España, Canadá, siendo las causales las pandillas y falta de trabajo.

Los familiares de los emigrantes especialmente de Estados Unidos, varían de acuerdo a la oferta salarial que encuentran en dichos países. De la población en general la emigración oscila entre el 45% y 55%, y el parentesco que tienen con las personas que habitan en San Salvador es de padres, madres, hijos, hermanos, tíos, tías, abuelos, primos.²⁶

²⁶ FUENTE: Ibíd.

2.7.2. Generalidades del Centro Escolar en estudio.

El Centro Escolar Joaquín Rodezno está ubicado sobre la tercera calle poniente # 529 en el centro de San Salvador, frente al Ministerio Católico Kerigma y en sus alrededores se encuentran restaurantes de comida rápida, Bazares y comerciales de electrodomésticos.

Las instalaciones están construidas de sistema mixto y su infraestructura es de tres niveles, la entrada principal es un portón muy amplio de hierro, pintado de negro. En su interior hay con un pequeño cafetín construido de lámina, un espacio de recreación muy reducido, y una cancha de baloncesto.

La institución atiende a una población de 650 niños y niñas, con un total de 20 docentes, un director y una ordenanza. La infraestructura es de sistema mixto, y está adecuada para la población estudiantil ya que cuenta con 21 salones, 20 se utilizan para impartir clases y 1 para la administración y dirección. Cada uno de los salones de clases está destinado para cada sección; esta asignación de salones es para el turno matutino y vespertino. Cada salón de clases tiene 2 ventanas, por lo tanto están muy bien ventiladas. Todas las aulas están protegidas con maya ciclón y puertas de hierro. El mobiliario consiste en mesas hexagonales con sus sillitas de madera de colores rojo, verde y amarillo para el nivel de Educación Parvularia y para los demás salones son pupitres.

El personal docente es calificado ya que tiene grado de Profesorado y de Licenciatura, su desempeño es en base al fomento de valores para guiar a niños y niñas haciendo de ellos personas útiles para la sociedad.

Los alumnos y alumnas de la sección 3 de Educación Parvularia son en total 35, de los cuales 19 son niños y 16 niñas. Esta sección junto con su maestra representan el objeto de estudio de esta investigación.

2.7.3. Registro de las experiencias vividas en el campo.

Para lograr el objetivo de investigación se realizaron varias visitas detalladas en el siguiente diario de campo:

Visita1 (17 de septiembre) Este día la visita se realizó antes de la entrada a la jornada escolar, para verificar el horario de clases, formas de trabajo de la institución, así como el ambiente escolar, el ordenanza nos permitió la entrada ya que habíamos realizado con anterioridad una visita para el permiso de la investigación. Durante el período de conversación la maestra se encontraba explicando a los alumnos los números a través de láminas ilustradas, desarrollando posteriormente juegos donde incluía el canto, siempre relativo a la numeración; en el período juego en zonas los niños armaban loterías de números con orientación de la maestra.

Visita 2 (18 de septiembre) los educandos se encontraban rellendo con estrujado fino las figuras geométricas, la maestra les proporcionó papeles de diferentes colores, los cuales ya los tenía recortados y en cestitas para facilitar el trabajo de niños y niñas, mostrando ser muy organizada.

Visita 3 (21 de septiembre) este día la maestra les estaba explicando a través de láminas ilustradas el trazo correcto de las vocales y consonantes, posteriormente utilizando una cajita de sorpresa que contenía diferentes sílabas la maestra a manera de juego, permitiendo la participación de cada uno de los educandos, les encaminaba a la formación de palabras que nombraran la figura mostrada, después salieron a recreo y al volver les entregó vocales en cartoncillo las cuales debían punzar para al final pegarlas en la libreta de lecto escritura.

Visita 4 (22 de septiembre) la maestra realizaba el contenido de los animales y les explicó por medio de un cuento los sonidos onomatopéyicos, los niños y las niñas repetían los sonidos escuchados. Al finalizar realizaron el dibujo del animal que más les gustó.

Visita 5 (29 de septiembre) los párvulos observaban muy atentamente a la maestra que les explicaba el ciclo de vida de un pollo a través de láminas muy llamativas luego educandos comentaban sus experiencias de acuerdo con lo visto. Para finalizar realizaron el modelado de acuerdo a lo explicado en clase, permitiendo que los niños y niñas expresaran sus comentarios respecto a lo elaborado.

Visita 6 (9 de octubre) la maestra explicaba a través de diferentes figuras la diferencia de los astros: el sol, luna y estrellas al finalizar la maestra les entregó las figuras de los astros; los niños y las niñas las pintaron utilizando sus deditos y pintura de base agua conocida como pintura de dedo.

Visita 7 (13 de octubre) los niños, las niñas y la maestra se encontraban en recreo haciendo diferentes juegos como peregrina, salta cuerdas, juegos de obstáculos, juegos de pelotas y rondas.

Visita 8(15 de octubre) el día de hoy infantes estaban en la zona de construcción y pudimos observar las destrezas que tienen algunos niños para pensar e imaginar.

Visita 9 (19 de octubre) los alumnos se encontraban en educación física donde la maestra les indicaba como debían hacer los juegos, como por ejemplo, brincar en un pie, saltar dentro y fuera de un aro.

Visita 10 (20 de octubre) la maestra se encontraba trabajando con los educandos el área cognitiva proporcionándoles, a cada equipo conformado con anterioridad, juegos de memoria de diferente objetivos de aprendizaje.

Visita 11 (23 de octubre) la docente se encontraba desarrollando el contenido descubrimientos e inventos y medidas de seguridad. Les presentó dibujos de un

teléfono, foco, y una computadora. Luego los niños y las niñas se fueron a la zona de construcción y cada uno elaboró un invento con los juegos de ensamble.

Visita 12 (17 de febrero del 2,010) se visitó nuevamente el Centro Escolar para entrevistar a la docente encargada de la sección en estudio.

2.7.4. Desempeño de la maestra.

En lo que respecta al desempeño docente, la maestra, encargada de la sección orienta los aprendizajes basados en valores a pesar de la edad de los niños y niñas hace hincapié en ellos.

Su trabajo lo realiza basándose en el programa educativo proporcionado por el Ministerio de Educación vigente para el año 2,009, preparando con anticipación sus clases, constatándose en la planificación escolar, la cual siempre la tiene sobre su escritorio, ya que según dice le permite el día a día en el aula.

Sobre su experiencia con los educandos, manifiesta que el Juego Educativo es un medio que le permite lograr los objetivos propuestos en base a las competencias educativas para el nivel que imparte, por lo que, lo utiliza siempre que la temática a desarrollar sea viable para su aplicación.

Los padres y madres de familia no ven mal la metodología utilizada por la maestra de la aplicación del juego, a pesar del pensamiento popular “los niños sólo a jugar van al kínder”, pues sus hijos e hijas demuestran aprendizaje.

2.7.5. Instrumentos utilizados durante la Investigación.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR.

GUÍA DE ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA SECCIÓN 3, DEL CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR.

Código:

Distrito:

NOMBRE DE LA DOCENTE:

OBJETIVO: Recopilar información básica que ayude a obtener elementos esenciales en el aporte didáctico de los Juegos Educativos empleados para el Desarrollo Cognitivo.

1-¿Qué Juegos Educativos conoce usted? _____

2-¿De los juegos antes mencionados con cuales cuenta en el salón de clases?__

3-¿En qué momento o período didáctico los aplica? _____

4-¿Cuál es el procedimiento que utiliza? _____

5-¿Cuáles resultados positivos ha obtenido? _____

6-¿Cuáles conocimientos ha logrado que adquieran los y las estudiantes?

7-¿En qué casos reorienta los juegos?

8- Conoce usted algunos pedagogos que hablen de los Juegos Educativos, _____
¿Puede mencionar algunos de ellos? _____



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EL NIÑO Y NIÑA DE LA SECCIÓN 3 DEL
CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO

GENERALIDADES:

Institución Educativa: CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO

Código:

Distrito:

Sección:

OBJETIVO: Obtener información que permita verificar los aportes didácticos para el conocimiento y aprendizaje adquirido por los niños y niñas a través del juego educativo.

INDICACIONES:

Observar el desempeño de niños y niñas durante su jornada educativa y marcar con una (x) la categoría de respuesta que mejor represente las actividades

N°	Criterios	Sí	No	A veces
1	Arma rompecabezas			
2	Ensambla figuras			
3	Realiza construcciones			
4	Realiza juegos de memoria			
5	Juega en grupos			
6	Asume normas			
7	Clasifica y agrupa por color, forma, tamaño			
8	Identifica colores			
9	Conversa con facilidad.			
10	Actúa con independencia			



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR.

GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE LA SECCIÓN 3 DEL CENTRO
ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO.

Código:

Distrito:

NOMBRE DE LA DOCENTE:

OBJETIVO: Obtener información que permita recopilar elementos clave en el trabajo investigativo de la implementación de juegos y su incidencia en el desarrollo cognitivo en base a competencias educativas para el nivel.

INDICACIÓN: Observar el desempeño de los educandos, durante la jornada educativa, al momento de utilizar los diferentes juegos educativos (juegos de construcción, lotería de la naturaleza, dominó numérico, tarjetas de sílabas, juegos de ronda), que permitan observar las conductas descritas y marcar de acuerdo al criterio que se considere según la observación.

N°	Criterios	Si	No	A veces
1	Trabaja con autonomía y sabe convivir			
2	Reconoce y describe su medio natural			
3	Conoce los números del 1 al 20			
4	Lee palabras que contengan las vocales y consonantes m, p, l, s			
5	Se expresa oralmente.			

2.7.6 Experiencia de la Aplicación de las Guías de Observación.

La siguiente información se obtuvo por medio de la guía de observación utilizada con el fin de obtener información que permita verificar el conocimiento y aprendizaje adquirido por los niños y niñas a través del juego educativo que la docente utiliza para desarrollar el área cognitiva.

Estas guías de observación se realizaron a la hora que la maestra desarrollaba los diferentes contenidos, la docente contestó la entrevista que se le realizó en un momento determinado.

Durante las visitas se pudo observar que niños y niñas demuestran interés por aprender, más sin embargo algunos tienen dificultad de captar el aprendizaje, por lo que la docente realiza diversas estrategias metodológicas para el desarrollo de su clase evidenciando lo siguiente:

Para mantener la actividad de los niños y niñas, proporciona diferentes juegos así como material para su manipulación.

Para favorecer la observación utiliza láminas preparadas con cautela en cuanto a contenido y colores.

Durante el proceso se observó que los infantes dibujaban motivados por las láminas mostradas por la maestra.

La utilización de diferentes Juegos Educativos es esencial para el desarrollo cognitivo por lo que se observó los diferentes juegos aplicados por la maestra encontrándose en ellos los de memoria, dominó los cuales están orientado a la matemática, lectura, ciencias.

También la maestra utiliza figuras geométricas elaboradas en madera así como diferentes tipos de papel de colores muy llamativos, cajitas de sorpresas: en una se encuentran tarjetas con vocales y consonantes, y en otra tarjetas con sílabas.

Durante la jornada educativa utiliza técnicas entre las cuales observamos el estirado fino, pintura a dedo, punzado, modelado.

A la hora de recreo implementa juegos como peregrina, salta cuerdas, juegos de obstáculos, juegos de pelotas y rondas.

Permite el desarrollo individual del niño y la niña pues permite que construya, arme, invente, simbolice, exprese su pensamiento escuchándole con atención.

2.7.7. Análisis de los Resultados.

A continuación se presentan los resultados obtenidos del estudio de investigación y análisis e interpretación de los datos.

GUÍA DE ENTREVISTA	RESPUESTAS DE LA DOCENTES	ANÁLISIS
CONOCIMIENTOS QUE POSEE DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS		
1 - ¿Qué juegos educativos conoce usted?	Rompecabezas, juegos de construcción y juegos de memoria	La maestra los retoma porque son los más apropiados para estimular el área cognitiva.
2- ¿De los juegos antes mencionados con cuales cuenta en el salón de clases?	Rompecabezas, construcción y juegos de memoria.	Estos juegos son una herramienta didáctica para la maestra, porque de esta forma los niños asimilan mejor la clase.
3- ¿En qué momento o período didáctico los aplica?	En todos los que me permite su aplicación principalmente en lecto escritura y matemáticas.	Los Juegos Educativos son de gran importancia en el aprendizaje ya que a través de ellos, los niños aprenden a escribir y a conocer los números correctamente, la maestra efectiva-

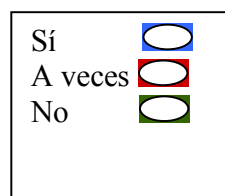
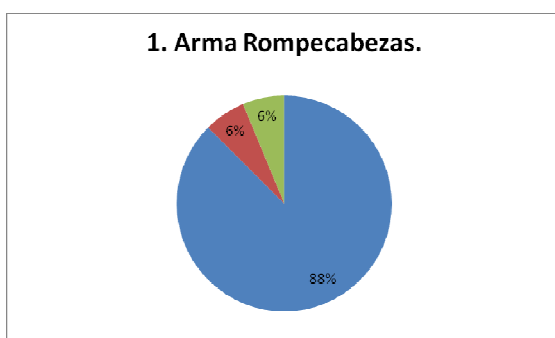
		mente los utiliza según el contenido, los prepara con anterioridad ya que en su planificación los agrega como parte de su metodología.
4- ¿Cuál es el procedimiento que utiliza?	Nombro el juego, luego explico en qué consiste, hago un ejemplo y luego los niños lo aplican, siempre hay un ensayo error, pero así se va adquiriendo el aprendizaje.	Se pudo observar que es una estrategia base en su quehacer educativo.
5- ¿Cuáles resultados positivos ha obtenido?	Los aprendizajes significativos que el niño o niña van mostrando de una forma lúdica, al ser evaluado conforme al lineamiento del programa se van evidenciando los cambios conductuales. Hay facilidad de aprendizaje dominando la lectoescritura y la matemática.	A través de los juegos se logra desarrollar el área cognitiva siendo más duradero y eficaz su aprendizaje, mostrando efectivamente cambios el niño y la niña en sus grandes áreas cognoscitivas, socio afectiva y psicomotriz.
6- ¿Cuáles conocimientos ha logrado que adquieran los y las estudiantes?	A través de los juegos educativos desarrollo el pensamiento, por lo que se facilita al educando	Los juegos educativos son necesarios para motivar a los niños y niñas en diferentes

	la adquisición de las competencias educativas prescritas en el programa del nivel.	actividades atractivas para ellos facilitándole su aprendizaje.
7- ¿En qué casos reorienta los juegos?	Cuando al educando se le dificulta el procesar la información, el juego educativo se vuelve un juego correctivo que le lleve a dominar su dificultad.	La maestra es clara que no todos los educandos tienen el mismo ritmo de aprendizaje por lo que debe dedicar un tiempo extra en los educandos que presenten dificultad. Se observó la facilidad con que la maestra dirige los diferentes juegos educativos, cabe mencionar que lleva en la docencia 10 años.
8- ¿Conoce usted algunos pedagogos que hablen de los Juegos Educativos? ¿Nos puede mencionar algunos de ellos?	Si, Federico Fröebel, Ovidio Decroly.	La maestra los retoma porque son los precursores que más emplean los Juegos Educativos.

Especialidad: Licenciatura en Educación Parvularia.
Asesora: Licda. Gloria Marina Mendoza G. de Vega.
Tema: Aporte didáctico de los Juegos Educativos empleados para el desarrollo cognitivo sección 3 (6 años), Centro Escolar Joaquín Rodezno, San Salvador, 2009
Autores: María Flor Miranda Miranda, Wendy Jeannette Ulloa de Castro, Yessica Arely Martínez Lemus

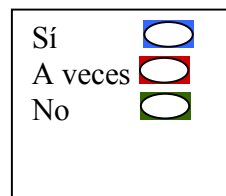
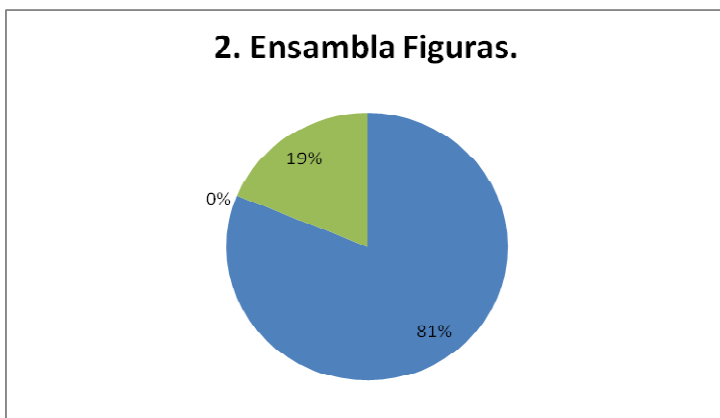
CATEGORÍA: JUEGO EDUCATIVO.

NºdeBoleta	1.Arma Rompecabezas.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10	x		
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	14	1	1



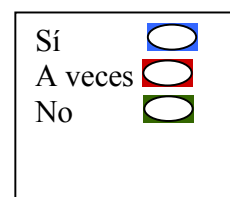
El gráfico muestra en cuanto a la habilidad de armar rompecabezas el 88% de lo observados, tiene un mayor dominio, al 6% se le dificulta la realización por motivos de inasistencia en las clases y el otro 6% se debe que los niños no muestran interés al momento de realizar la actividad.

NºdeBoleta	2. Ensambla figuras.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2			x
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10			x
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	0	3



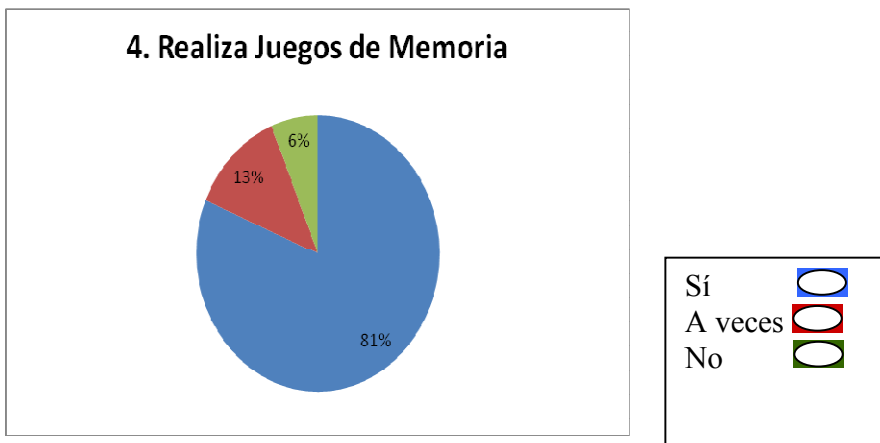
El gráfico muestra que un 81% tiene un mayor dominio en el proceso de ensamblar figuras y un 19% de la población en estudio se le dificulta la realización solamente lo hacen hasta que la maestra les proporciona una ayuda para realizar la actividad.

NºdeBoleta	3. Realiza Construcciones.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2			x
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10			x
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	0	3



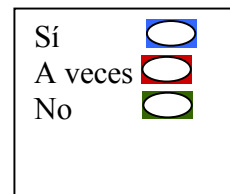
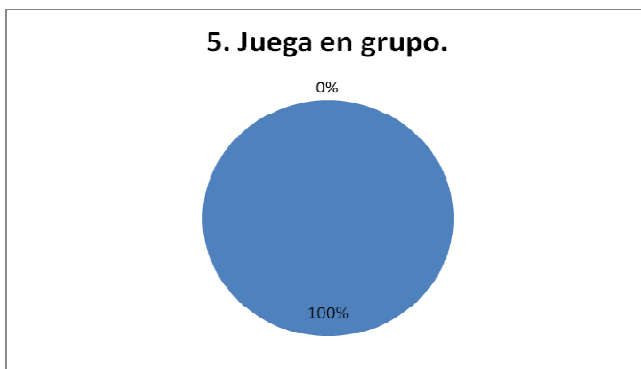
El gráfico muestra que un 81% de la población en estudio, tiene un mayor dominio al realizar esta actividad y un 19% se le dificulta la realización por la falta de interés y por inasistencia de los alumnos.

NºdeBoleta	4. Realiza Juegos de Memoria.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	2	1



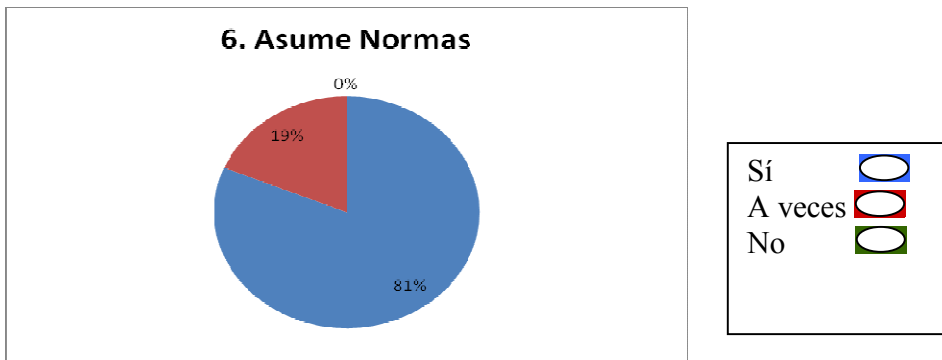
El gráfico muestra que el 81% de la población en estudio, muestra mayor satisfacción para hacer juegos de memoria, el 13% se le dificulta la realización por falta de concentración a la hora de desarrollar éste juego y el 6% no realiza la actividad.

NºdeBoleta	5. Juega en grupo.		
	Sí	A veces	No
1 x			
2 x			
3 x			
4 x			
5 x			
6 x			
7 x			
8 x			
9 x			
10 x			
11 x			
12 x			
13 x			
14 x			
15 x			
16 x			
Totales.	16	0	0



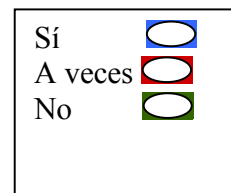
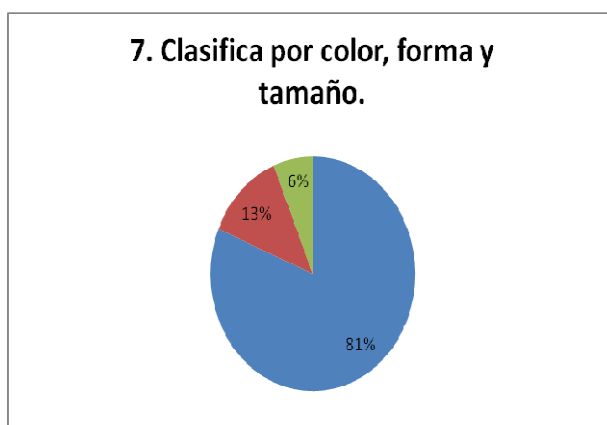
El gráfico muestra que al 100% de la muestra en estudio les gusta compartir juegos en grupo.

NºdeBoleta	6. Asume Normas.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5		x	
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	3	0



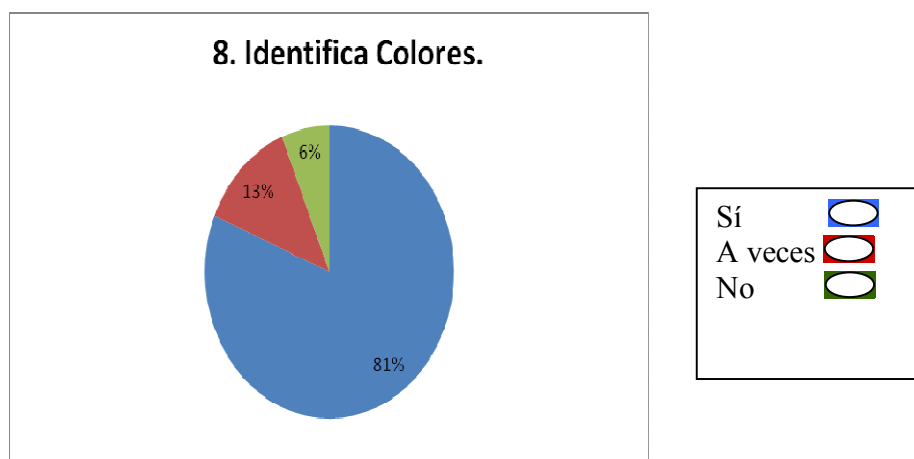
El gráfico muestra que un 81% asume con responsabilidad las normas que la maestra dispone en la clase y lo desarrollan con gran naturalidad a la hora de realizar sus trabajos y un 19% de la población no lo hace por inasistencia.

NºdeBoleta	7. Clasifica y agrupa por color forma y tamaño.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	2	1



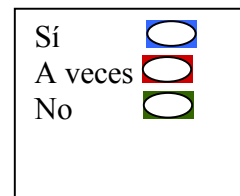
El gráfico muestra que un 81% los niños y niñas observados clasifican correctamente por color, forma y tamaño, un 13% tiene dificultad para la diferenciar los colores y los tamaños, y un 6% no lo hace.

NºdeBoleta	8. Identifica Colores.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	2	1



Según el instrumento que permitiría observar el desempeño de niñas y niños durante la jornada educativa se obtuvo el siguiente resultado para el criterio 8 que se refiere a la identificación de colores. El gráfico de pastel muestra que un 81% identifica correctamente los colores, un 13% de la población en estudio tienen dificultad para la diferenciar y un 6% no lo hace.

NºdeBoleta	9. Conversa con facilidad.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2	x		
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10	x		
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	15	0	1



El gráfico muestra que un 94% conversa con naturalidad y espontaneidad y un 6% presentan cierta limitación para platicar con las personas adultas, así como en el periodo didáctico de la conversación no participan.

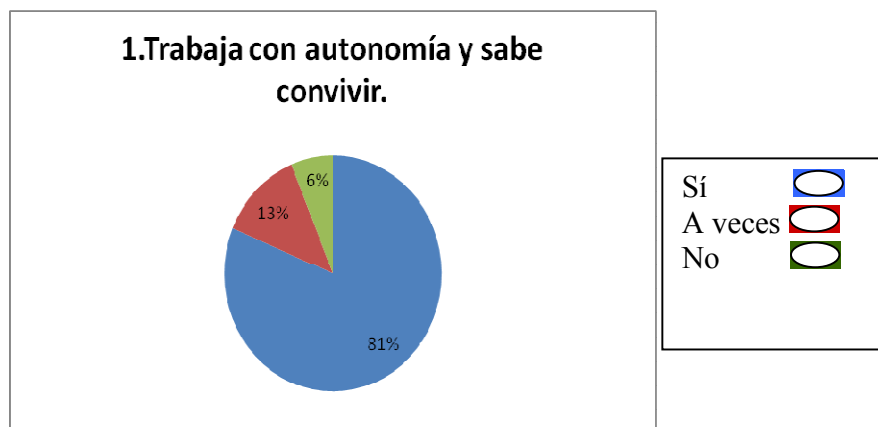
NºdeBoleta	10. Actúa con independencia.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	2	1



El gráfico muestra que un 81% son independientes al realizar sus actividades, un 13% imitan las acciones de los demás compañeros necesitando de ayuda de la maestra y un 6% no lo hacen.

CATEGORÍA: DESARROLLO COGNITIVO

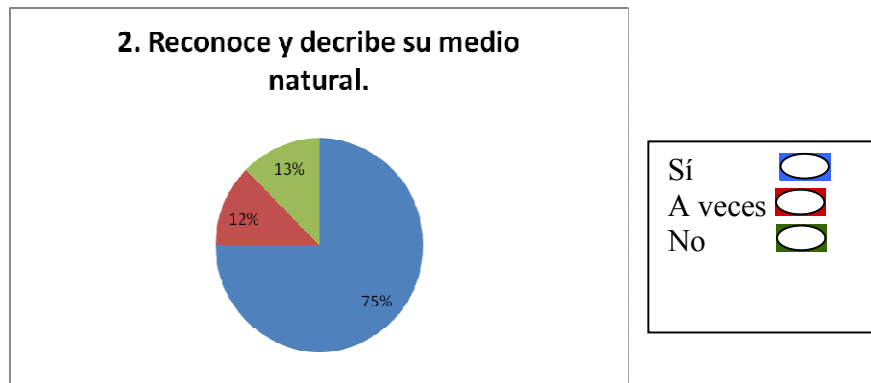
NºdeBoleta	1. Trabaja con autonomía y sabe convivir.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	13	2	1



En cuanto a su autonomía y convivencia, en el gráfico se presenta que el 81% de los alumnos en estudio trabajan con autonomía y saben convivir mientras que un 13% se le dificulta por razones de timidez y el 6% demuestra independencia pero

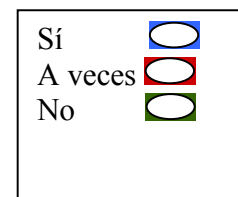
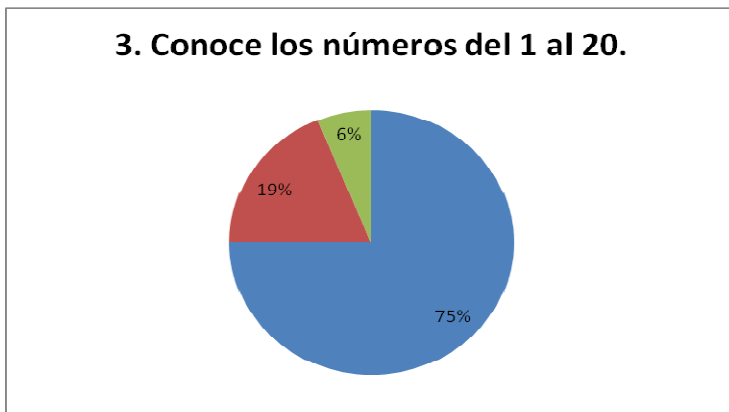
no sabe relacionarse con sus compañeros, cabe mencionar que esto se debe al ausentismo escolar por lo tanto no han aprendido a respetar normas así como valores que la maestra ha inculcado.

NºdeBoleta	2. Reconoce y describe su medio natural.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10			x
11	x		
12	x		
13	x		
14		x	
15	x		
16	x		
Totales.	12	2	2



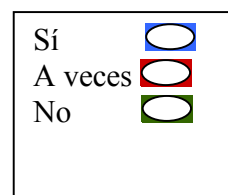
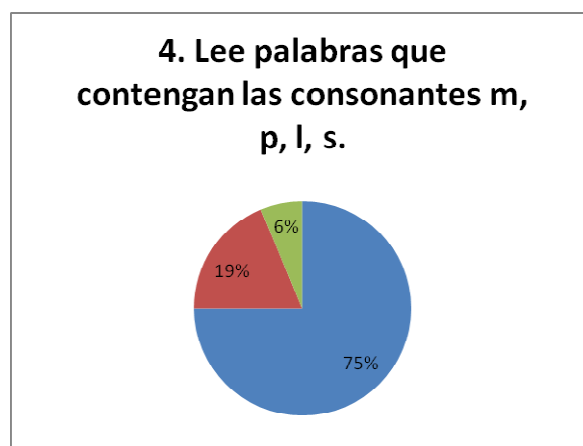
En el área de su entorno natural, un 74% de La población en estudio reconoce y describe su medio natural, el 13% se le dificulta y un 13% no lo hace.

NºdeBoleta	3. Conoce los números del 1 al 20.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14		x	
15	x		
16	x		
Totales.	12	3	1



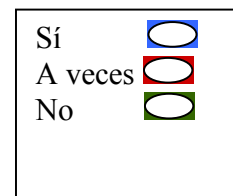
En el área de matemática, mediante juegos de dominós de números que abarca numeración del 1 al 25, se obtuvieron los siguientes resultados: en la grafica de pastel se muestra que un 68% identifican los números vistos hasta el momento, mientras que un 19% le cuesta reconocer los números y un 13% no los reconoce siendo la causal la falta de asistencia a clases.

NºdeBoleta	4. Lee palabras que contengan las consonantes m,p,l,s.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2		x	
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14		x	
15	x		
16	x		
Totales.	12	3	1



En el área de lectoescritura, al momento de jugar con tarjetas de sílabas en la formación de palabras y oraciones cortas se observó que el 70% de los alumnos en estudio leen palabras que contengan las vocales y consonantes según requiere al momento el programa, al 24% se le dificulta ya que confunden o no recuerdan algunas sílabas y un 6% no lo ha logrado por problemas de inasistencia.

NºdeBoleta	5. Se expresa oralmente.		
	Sí	A veces	No
1	x		
2	x		
3	x		
4	x		
5			x
6	x		
7	x		
8	x		
9	x		
10		x	
11	x		
12	x		
13	x		
14	x		
15	x		
16	x		
Totales.	14	1	1



En cuanto a la expresión oral, el 88% de la población en estudio se le facilita expresarse libremente con las demás personas, el 3% es un poco tímido mostrando poca socialización el 2% no posee mayor vocabulario, por lo tanto no logra expresarse ya que la inasistencia al centro educativo no le permite estimular sus conocimientos y en casa no les motivan ni estimulan en su lenguaje.

De la base de datos anterior Categoría “Desarrollo Cognitivo”, tomando como base las competencias educativas propias del nivel y para verificar los aportes didácticos de los juegos educativos y relacionarlos con los conocimientos adquiridos por niños y niñas, se determina lo siguiente:

Los juegos educativos que utiliza la docente como medio didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje son efectivos ya que los resultados de los

educandos con dominio del proceso visto y trabajado en la jornada escolar, oscilan entre el 75% y 88% de dominio en las diferentes competencias educativas.

Cabe mencionar en cuanto a que no hay dominio del 100% de los encuestados, se debe a que no se ha logrado cubrir el programa por diferentes causas entre ellas la suspensión de clases por prevención de la Gripe Influenza AH1N, la falta de apoyo en casa y la inasistencia a clases muy marcada en algunos elementos de la muestra.

Con los análisis anteriores el equipo investigador logró el objetivo general de la investigación el cual era analizar los aportes didácticos de los Juegos Educativos al Desarrollo Cognitivo de niños y niñas de la sección en estudio.

2.8. Formulación Teórico-Metodológica de lo Investigado.

La investigación realizada es de tipo descriptiva-cualitativa, el motivo es comparar la teoría con la realidad y analizar el aporte didáctico al desarrollo cognitivo de los educandos, observar la utilización de los Juegos Educativos en los diferentes períodos didácticos de la jornada educativa así como en las zonas de juego y relacionarlos con los conocimientos adquiridos por niños y niñas.

El contenido del marco teórico destaca los aportes de los pedagogos y Educadores de la Educación Parvularia, especialmente se ha considerado de gran importancia hacer referencia a los aportes de Ovidio Decroly, Federico Augusto Guillermo Fröebel, María Montessori, Jean Piaget en lo que respecta a el Juego Educativo y el Desarrollo Cognitivo. Este contenido es el punto de partida para que quienes laboren en Educación Parvularia tenga un desempeño eficiente en la utilización de las bases del Juego Educativo.

También se ha considerado incluir la información referente al Juego Educativo, características, clasificación, así como el papel que debe desempeñar la

maestra o maestro dentro de su aplicación y agregando lo referente al Desarrollo Cognitivo ya que ambas son categorías base del tema de investigación.

Dentro del marco empírico se inicia con la monografía del departamento de San Salvador en general destacando el municipio de San Salvador ya que en él se encuentra el Centro Escolar donde se realizó la investigación.

Las teorías de los pedagogos plasmadas en el estudio, permitieron diseñar instrumentos para recopilar y registrar experiencias de la aplicación del Juego Educativo en el Desarrollo Cognitivo del niño y la niña, la entrevista y guía de observación a la docente, la guía de observación a los educandos tomados como muestra, dieron los resultados de logros de aprendizaje obtenidos por niños y niñas mediante el Juego Educativo y de esta manera contrastar con las competencias educativas propias del nivel.

Debe hacerse mención de la importancia del juego como factor del desarrollo intelectual permitiendo en niños y niñas al jugar poder detectar problemas de aprendizaje y aún más alguna deficiencia mental.

Otro aspecto teórico a destacar son las características de los Juegos Educativos ya que se debe tomar en cuenta los materiales a utilizar, lugar a desarrollar, hacia quienes van dirigidos entre otros ya que estos elementos permitirán al infante favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos permitiéndole la atención, retención y comprensión.

Del marco empírico vale la pena destacar la metodología utilizada por la maestra, los materiales de los que se vale, el interés por el aprendizaje del educando demostrando lo importante que es el Juego Educativo para lograr un mejor proceso en la enseñanza aprendizaje en niños y niñas.

Al contraponer los aportes teóricos metodológicos de los pedagogos de la Educación Parvularia, con los hallazgos encontrados en la investigación de

campo, se observa que, en el caso investigado se acoplan ambos enfoques, debido al interés y esfuerzo en el desempeño docente.

2.9. Desarrollo y Definición Teórica.

En el Marco Conceptual se trata, de acuerdo a los subtemas desarrollados, el rol decisivo que tienen los pedagogos y psicólogos que se involucraron en la Educación Parvularia y la repercusión de sus aportes en la actualidad.

En el Marco Teórico de la investigación realizada se retomaron las siguientes definiciones teóricas las cuales se fundamentan en diferentes métodos y aportes psicológicos y pedagógicos.

Ovidio Decroly, planteaba que para que se dé la adquisición de un nuevo conocimiento y produzca evolución completa en las mentes de los niños y las niñas debe seguirse tres etapas: observación, asociación expresión, permitiéndole de ésta manera el Desarrollo Cognitivo. Fue el creador de los Juegos Educativos como actividades metodológicas para el desarrollo de destrezas y habilidades previas a la adquisición del aprendizaje infantil por lo que en sus procedimientos didácticos consideró los centros de interés. Durante las experiencias en el campo de investigación se pudo verificar que la docente tiene conocimiento de éste método pues permite el proceso de observar, asociar y especialmente la expresión por parte del educando, metodología en la actualidad utilizada en la mayoría de las aulas de las Escuela Parvularias.

Las maestras de Parvularia, educadoras o cuidadoras de infantes deben de considerar la importancia de los Juegos Educativos ya que el juego fomenta al máximo la observación, la representación de objetos vivos, la maestra debe utilizar variedad de materiales que estimulen el desarrollo cognitivo adquiriendo así el educando al máximo diferentes destrezas y habilidades.

Federico Augusto Guillermo Fröebel, creador de los Jardines de Infantes, lo que hoy en día se conoce como Escuelas Parvularias, creó los dones y ocupaciones denominados Juegos Educativos utilizados como parte del aprestamiento del niño y la niña. Además él planteaba que era necesario dar a la niñez oportunidad para realizarse con libertad y desarrollar la fuerza que obra en ellos.

Es de gran importancia dar a la niñez la oportunidad para poder realizarse libremente a través del juego por lo que en las Escuelas Parvularias, las maestras deben utilizar el Juego Educativo como herramienta didáctica para el desarrollo de una clase y su conocimiento.

María Montessori en su método propone trabajar con cada niño y niña partiendo de sus propios intereses para desarrollarle al máximo sus potencialidades de manera que cuando sea adulto logre ser independiente, seguro y equilibrado. También el método Montesoriano hace énfasis en la actitud de la maestra la cual exige prudencia y delicadeza, destacándose por su habilidad para observar y cuidar del infante, lo cual es muy fundamental en las Escuelas Parvularias. Dentro del trabajo de investigación además de lo anterior se retoma a María Montessori por su sugerencia de cómo debe ser el material educativo el cual debe ser lo mismo para el Juego Educativo el que debe reunir las condiciones siguientes: hacer posible el autocontrol, tener condiciones estéticas, provocar la actividad del niño, ser limitado ya que la limitación del material facilita al niño la comprensión de las cosas y así avanzar en su propio desarrollo.

La maestra de Parvularia tiene que conocer el ritmo de aprendizaje del educando, partiendo de sus propios intereses para desarrollarle al máximo sus diferentes potencialidades, logrando hacer del infante, cuando crezca, un adulto independiente, seguro y muy equilibrado.

La prudencia, delicadeza y habilidad para observar deben ser cualidades que toda maestra y maestro de Parvularia deben poseer.

Desde el punto de vista Piagetiano la finalidad del juego es iniciar al niño y a la niña en sus diferentes edades, a actividades lúdicas orientándolos para el logro de aprendizajes significativos. Durante la investigación se pudo verificar que el juego es utilizado por la docente como un medio didáctico para modificar en los educandos sus estructuras cognitivas.

La actividad del niño se debe orientar en sus diferentes edades y etapas, con la finalidad que el mismo pase a desarrollar habilidades y destrezas, no dejando de lado su nivel cognitivo y desarrollo de su potencial intelectual.

Debe respetarse el Juego Simbólico ya que permite imaginar e inventar despertando en el infante estímulos para un exitoso aprendizaje.

El enfoque curricular de la Educación Parvularia se perfila como global e integrador, reconoce al alumnado en proceso de crecimiento y descubrimiento de sus potencialidades por lo tanto enfoca sus contenidos tomando en cuenta el desarrollo afectivo, psicomotor y social de los educandos por lo que enfatiza en la importancia de las experiencias lúdicas.

Para aprender se debe implementar el Juego Educativo, según el trabajo de investigación es necesario que el niño y niña pase por un proceso que le ayude al desarrollo de habilidades y destrezas. También es de mucha importancia mencionar que en los centros de aprendizaje es donde se da el momento oportuno para que los nuevos aprendizajes sean adquiridos de forma vivencial.

En las escuelas de Educación Parvularia aún siguen vigentes los materiales propuestos por cada uno de estos pedagogos, aunque no de forma pura, pero se adaptan a las necesidades que hoy en día presentan los niños y niñas tanto en el sector público como privado.

Las bases del trabajo de investigación se encuentran en las teorías de los pedagogos Ovidio Decroly, Federico Augusto Guillermo Fröebel, María Montessori, Jean Piaget, las cuales ya fueron tratadas en el marco conceptual y al principio de éste.

3.0 MARCO OPERATIVO.

3.1. Descripción de los sujetos de la investigación.

La presente investigación se llevó a cabo en el Centro Escolar Joaquín Rodezno, sección 3, con una población de 35 párvulos de los cuales 18 son niños y 17 niñas. Este estudio se realizó con el propósito de analizar el Aporte Didáctico de los Juegos Educativos al Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas, por lo tanto se retoma como sujetos de estudio el Aporte Didáctico de los Juegos Educativos empleados para el Desarrollo Cognitivo, se observó que la docente a la hora de desarrollar sus contenidos, utilizaba el Juego Educativo como medio para el Desarrollo Cognitivo y favorecer así el aprendizaje; logrando que, por medio del juego educativo, los conocimientos a enseñar sean más fácilmente asimilados y recordados por los educandos; disfrutando a la vez de un momento agradable y teniendo como objeto de estudio los niños y las niñas de la sección. Para lo cual se seleccionó mediante muestreo sistemático a 16 educandos, niños y niñas todos de 6 años cumplidos, por lo tanto tienen la misma edad cronológica de acuerdo al nivel de estudio.

3.2. Procedimiento para la recolección de datos.

Para realizar la investigación y determinar el aporte didáctico de los Juegos Educativos empleados para el desarrollo cognitivo, se diseñaron instrumentos que permitirían recabar dicha información, los cuales se describen a continuación:

Diario de Campo:

Permitió al equipo escribir las experiencias más relevantes en las visitas realizadas al centro de estudio durante el período que duro la investigación permitiendo registrar la metodología empleada por la maestra verificando si aplicaba los Juegos Educativos en el aula y si los párvulos lograban un aprendizaje exitoso.

Entrevista a la docente.

Este instrumento permitió identificar los conocimientos que posee la maestra sobre los Juegos Educativos su importancia en la Educación Parvularia, métodos y técnicas que utiliza en el proceso de enseñanza, así como conocer y analizar los fundamentos teóricos-metodológicos que utiliza para desarrollar el Juego Educativo.

Guía de observación a la maestra.

La guía diseñada contiene criterios referidos al uso de materiales didácticos, técnicas y estrategias metodológicas, empleadas para obtener elementos esenciales para el objeto en estudio con el propósito de establecer comparación entre la entrevista, la guía de observación a la docente y la realidad del aula.

Guía de observación al educando.

El instrumento guía de observación para el niño y niña de la sección en estudio se diseñó tomando en cuenta los contenidos propuestos en el programa de estudio específicamente lo que se refiere al Desarrollo Cognitivo, así como la implementación del Juego Didáctico en el desarrollo de los diferentes contenidos. Esta investigación permitió conocer los aportes Didácticos de los juegos Educativos al Desarrollo Cognitivo de niños y niñas.

3.3 Especificación de la técnica para análisis de los datos.

La presente investigación comprende aspectos bibliográficos que sustentan la base teórica y de campo que permitieron un acercamiento al que hacer docente registrando los hechos más importantes y datos relevantes sobre el Juego Educativo y Desarrollo Cognitivo que se llevó a cabo en la sección.

Los instrumentos diseñados descritos en el procedimiento para la recolección de datos, sirvieron de base para una investigación de tipo descriptiva analítica, permitiendo observar y documentar el Aporte Didáctico de los Juegos Educativos Empleados para el Desarrollo Cognitivo en el nivel de Educación

Parvularia habiendo utilizado dichos instrumentos de forma impresa para que el equipo investigador pudiese obtener las respuestas y conocer lo que realmente se aplica o conoce en relación al tema de investigación . Se utilizo la técnica de recopilación de datos ya que la investigación es cualitativa pues permite conocer actitudes y conductas de la muestra en investigación.

El análisis de la información se lleva a cabo en dos etapas, en la primera se realiza un análisis individual de los resultados obtenidos en cada pregunta con el propósito de conocer la situación educativa. En la segunda se procede a relacionar el resultado de cada pregunta contra los objetivos propuestos y planteados en el marco conceptual.

El análisis de los datos sirvió de base para enunciar dentro del Marco Empírico el análisis los aportes Didácticos de los Juegos Educativos al Desarrollo Cognitivo de niños y niñas habiendo realizado las comparaciones entre los conocimientos que posee la docente en estudio, la observación de los juegos educativos así como también la observación de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes así como sus habilidades y destrezas propias del proceso.

El diseño de los instrumentos y el procedimiento de sus análisis dan respuesta al planteamiento del problema y los objetivos propuestos. Por lo que el equipo investigador afirma el cumplimiento de dichos objetivos.

3.4 Cronograma

CRONOGRAMA ASESORIA DE TESIS

Especialidad: Educación Parvularia

Asesor(a): Licenciada Gloria Marina Mendoza G. de Vega

Tema: APORTE DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, SECCIÓN 3 (6AÑOS), CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR, 2,009- 2,010.

Alumnos/as: María Flor Miranda Miranda, Wendy Jeannette Ulloa de Castro, Yessica Arely Martínez Lemus.

Firma de acuerdo: Asesor(a):

Alumnos/as:

	Actividades: Investigación Documental/ Investigación de Campo	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	INVESTIGACION DOCUMENTAL																					
	Selección de Bibliografía				■	■																
	Lectura de citas bibliográficas				■	■																
	Elaboración de fichas bibliográficas y de resumen				■	■																
	Fichas de conceptos y categorías					■	■															
	Redacción teórica					■	■															
	1 MARCO CONCEPTUAL																					
	1,1 Introducción						■	■														
	1,2 Antecedentes del problema						■	■														
	1,3 Justificación						■	■														
	1,4 Planteamiento del problema						■	■														
	1,5 Análisis con asesor				■	■			■	■												
	1,6 Alcances y limitaciones								■	■												
	1,7 Recuento de conceptos y categorías								■	■												
	1,8 Reunión preparar defensa con asesor									■	■	■	■									
	1,9 Presentación del Primer Avance										■	■										
	1,1 Defensa del Primer Avance												■	■								

CRONOGRAMA ASESORIA DE TESIS

Especialidad: Educación Parvularia

Asesor(a): Licenciada Gloria Marina Mendoza G. de Vega

Tema: APORTE DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, SECCIÓN 3 (6AÑOS),
CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR, 2,009-2,010.

Alumnos/as: María Flor Miranda Miranda, Wendy Jeannette Ulloa de Castro, Yessica Arely Martínez Lemus.

Firma de acuerdo: Asesor(a):

Alumnos/as:

	Actividades: Investigación Documental/ Investigación de Campo	noviembre				diciembre				enero				febrero				marzo				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
2	MARCO TEORICO																					
2,1	Investigación documental: Fundamentación teórico-metodológica	■	■																			
2,2	Reunión para coordinación asesor			■	■	■	■			■	■											
2,3	Construcción de Marco Empírico			■	■	■	■			■	■											
2,4	Desarrollo y definición teórica										■	■										
2,5	Presentación del segundo avance											■	■									
2,6	Defensa del segundo avance													■	■							
2,7	Corrección del segundo avance															■	■					

CRONOGRAMA ASESORIA DE TESIS

Especialidad: Educación Parvularia

Asesor(a): Licenciada Gloria Marina Mendoza G. de Vega

Tema: APORTE DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EMPLEADOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO, SECCIÓN 3 (6AÑOS), CENTRO ESCOLAR JOAQUÍN RODEZNO, SAN SALVADOR, 2,009-2,010.

Alumnos/as : María Flor Miranda Miranda, Wendy Jeannette Ulloa de Castro, Yessica Arely Martínez Lemus.

Firma de acuerdo: Asesor(a):

Alumnos/as:

	Actividades: Investigación Documental/ Investigación de Campo	enero				febrero				marzo				abril				mayo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3	MARCO OPERATIVO																				
3,1	Descripción de los sujetos de la investigación																				
3,2	Procedimientos para recopilación de datos																				
3,3	Especificación técnica para el análisis de los datos																				
3,4	Reunión con asesor para análisis																				
3,5	CRONOGRAMA																				
3,6	Recursos																				
3,7	Índice preliminar sobre informe final																				
3,8	Bibliografía General y utilizada																				
3,9	Anexos																				
3.10.	Reunión de planificación con asesor																				
3,11	Entrega del tercer avance																				
3,12	Defensa del tercer avance																				
3,13	Corrección del tercer avance																				

- transferencia tecnológica, 1º edición Universidad Pedagógica de El Salvador 2008.
- Trejo Etelvina, Módulo Psicopedagógico San Salvador, febrero 2004. (Documento).
- MINED.2008.*Programa de Estudio de Educación Parvularia sección tres-seis años, Plan Nacional, 2021*, San Salvador, El Salvador.

3.6 ÍNDICE PRELIMINAR SOBRE INFORME FINAL.

Se presentan a continuación los aspectos más relevantes de la investigación destacados en el Marco Conceptual, Marco Teórico y Marco Operativo.

Capítulo I Marco Conceptual.

En este capítulo se encuentran aspectos importantes tales como: los objetivos, el por qué de la investigación, alcances y limitaciones de orden teórico que servirán de base para la construcción del Segundo Capítulo.

En esta investigación se toman en cuenta categorías basadas en estudios pedagógicos, mencionando en este capítulo, entre otros, los Alcances y Limitaciones considerados de los siguientes aportes:

Ovidio Decroly aconsejaba realizar el juego mediante cosas concretas, el niño debe tener contacto, directo con el objeto observado, palparlo para que distinga su forma, su color, su tamaño de tal forma que pueda aplicar todos los sentidos para adquirir nuevas experiencias y mejores conocimientos.

María Montessori explicaba que los juegos son elementales para la vida práctica por eso elaboró juegos que le sirvieran para el desarrollo motor y cognitivo, descubrió la idea de los juegos a través de Fröebel.

Federico Augusto Guillermo Fröebel decía que la pedagogía debía considerar al niño como una actividad creadora y hay que respetar su interés por medio del estímulo. Fue el primero en emplear el juego como parte esencial en la vida escolar.

En tal sentido dichos autores dan a conocer la importancia que tiene el Juego Educativo, su forma adecuada de aplicarlo en el proceso de enseñanza. Entre estos contenidos o aportes pedagógicos se hace énfasis en el Juego Educativo y el Desarrollo Cognitivo.

Capítulo II Marco Teórico.

Según los hallazgos encontrados en la investigación y los aportes de los autores, pedagogos y psicólogos consultados, los infantes aprenden a través del Juego Educativo, las relaciones con su medio social, cultural y con la metodología adecuada que la o el docente implemente, esto se refleja cuando el niño y la niña actúan, de acuerdo al aprendizaje adquirido, en su hogar o en la escuela, lo anterior se afirma a partir del Marco Empírico.

Este se inicia con una monografía del municipio de San Salvador lo que nos ayuda a ubicarnos en espacio continuando con la ubicación y descripción del entorno escolar donde se realizó la investigación.

Se presentan además los instrumentos con sus respectivos análisis con ayuda de gráficas para mayor comprensión de los resultados obtenidos.

Cabe mencionar que es aquí donde se pudo observar el proceso de desarrollo que emplea la maestra para el logro de aprendizajes significativos por medio de el uso de los Juegos Educativos, sus estrategias metodológicas y Juegos didácticos utilizados para el desarrollo cognitivo. Cuando se habla de Juego Educativo se entra a un mundo de imaginación en donde el párvulo crea su mundo y aprende, se puede decir que es una herramienta muy importante e indispensable ya que su impacto en el desarrollo cognitivo es de gran relevancia en la Educación

Parvularia por medio de él se logran grandes aprendizajes, pues el desarrollo cognitivo es la base fundamental para el desarrollo de los procesos del pensamiento y el conocimiento.

A través de la práctica de los Juegos Educativos se alcanza con más habilidad el pensar y el conocer de los niños y niñas ayudando a resolver las dificultades en el aprendizaje. Cuando se habla de Juego Educativo se entra a un mundo de imaginación en donde el párvulo crea su mundo y aprende, se puede decir que es una herramienta muy importante e indispensable ya que su impacto en el Desarrollo Cognitivo es de gran relevancia en la Educación Parvularia por medio de él se logran grandes aprendizajes, pues el Desarrollo Cognitivo es la base fundamental para el desarrollo de los procesos del pensamiento y el conocimiento.

A través de la práctica de los Juegos Educativos se alcanza con más habilidad el pensar y el conocer de los niños y niñas ayudando a resolver las dificultades en el aprendizaje Definiendo los resultados de manera satisfactoria, debido a que se pudo dar respuesta a la interrogante planteada por el equipo investigador ¿Cuál es el Aporte Didáctico de los Juegos Educativos que emplea la maestra como Metodología para lograr el Desarrollo Cognitivos en niños y niñas de la sección 3 (6 años) del Centro Escolar Joaquín Rodezno?.

Dentro del Marco Empírico se da respuesta al planteamiento del problema así como a los objetivos propuestos, se describen las experiencias encontradas en cuanto a, métodos, técnicas, estrategias metodológicas y materiales didácticos así como Juegos Educativos utilizados por la docente en su proceso de enseñanza.

En este mismo capítulo se presenta el desarrollo y definición teórica posterior a la contraposición de los autores, donde se retoman nuevamente los aportes de autores que se citaron en los alcances y limitaciones.

Capítulo III Marco Operativo.

Capítulo en el cual se fundamenta la recopilación, procesamiento y análisis de la información obtenida durante las visitas de campo que se llevaron a cabo desde el 17 de septiembre del 2,009 al 23 de octubre del 2,009. Y una visita el día miércoles 13 de febrero de 2,010.

Aquí se describen los sujetos de la investigación considerados como tal el Aporte didáctico de los Juegos Educativos empleados para el Desarrollo Cognitivo, las técnicas utilizadas considerada la observación como la más efectiva para el logro del estudio e instrumentos que se utilizaron como: Guía de entrevista a la docente, Guías de observación a la docente y al educando. Estos instrumentos permitieron hacer un contraste de la realidad encontrada en el centro en estudio, los aportes de diferentes métodos y teorías.

Por lo tanto se demuestra la importancia de los Juegos Educativos en el nivel de la Educación Parvularia y que son de gran utilidad para lograr un exitoso desarrollo cognitivo en los educandos.

BIBLIOGRAFÍA.

- Bendersky, Betina A, 2004, La Teoría Genética de Piaget. Psicología Evolutiva y Educación, Primera Edición, Buenos Aires, Argentina. Editorial Longseller.
- Besse Jean Marie (2001). Decroly Una Pedagogía Nacional. México Editorial Trillas.
- Cajita de Sorpresas, *El Niño y su Mundo*, Volumen 4, Grupo Editorial Océano 2004.
- Cuéllar Pérez Hortensia (2001) Fröebel la Educación del hombre. México. Editorial Trillas.
- Decroly, O. Monchamp, E. (2002) *El Juego Educativo*. Cuarta Edición. España, Ediciones Morata.S.L
- FUENTE: Alcaldía Municipal de San Salvador, 2009.
- FUENTE: Dirección General de Estadísticas y Censos (DIGESTYC), 2009.
- FUENTE: Dirección Departamental de Educación, Departamental de San Salvador, Informe Estadístico del Distrito Educativo, 2009.
- FUENTE: Fondo de Inversión Social para el Desarrollo Local (FISDL), 2,010.
- Laura Eberk (2001) Desarrollo del Niño y el Adolescente España Editorial Pearson Educación, S.A.

- López González de Cruz Ángela, *Didáctica Especial para la Educación Parvularia* (2002). Guatemala Editorial Piedra Santa.
- MINED 2004, *Programa de Estudio de Educación Parvularia sección tres-seis años, Plan Nacional, 2021* San Salvador, El Salvador.
- MINED.2008.*Programa de Estudio de Educación Parvularia sección tres-seis años, Plan Nacional, 2021*, San Salvador, El Salvador.
- Nunes P. (2002) *Educación Lúdica Colombia Dinámicas Grupal*.
- Pérez Mavilo Calero, *Educación Jugando*, Editorial San Marcos, Lima Perú, 2003.
- *Recopilación de Pedagogos y Movimientos Pedagógicos*, Biblioteca UPES.
- Ruiz Ayala Nubia Consuelo (2003). *Expresión y Creatividad* Editorial Colombia Prolibros.
- Santrock W. John *Psicología de la Educación* (2002), México, Edit. Mcgaw Hill.
- Ticas, Pedro y otros, *Guía metodológicas para investigaciones institucionales y escolarizadas*, Dirección de investigación científica y transferencia tecnológica, 1º edición Universidad Pedagógica de El Salvador 2008.
- Trejo Etelvina, *Módulo Psicopedagógico* San Salvador, febrero 2004. (Documento).

- Trejo López, Oliva Educación Creativa Proyectos Escolares. (2005) México. Edición Euro